3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES

THE KING OF POCKETGAMES 攻略透解 重生传说IPSPI 忍者龙剑传 龙剑 musi 口袋妖怪突击队 融合INBSI

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 INDSI



光盘工艺改良 兼容性大幅度提升

算MESP 连接





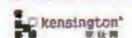






参与方式: 只要在2008年4月5日前(以邮戳时间为准)剪下本辑"掌门人SP"栏目中161页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面。寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020),您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第86辑上公布、敬请关注。

本次活动特助厂商及网站



广州市京社董电子科技有理公司



发達电玩

ezflash Ezflash小姐



展角电子有限公司



GBelpha (中国) 有幾公司



EWIN Swi

Ewin flath小姐

WiiOh.com

威典整理继乐综合网站

太太法計劃量級觀發权用《章机王SP》所有

本辑特别关注

P29 专题企划

开篇谈史话 掩卷说众神

《战神》奥林匹斯之链》背景浅析

带你畅游《战神》背后的历史与神话世界

NDS 攻略三连发



,新的危机在华之

皇发生,你能拯救华

皇的命运吗?





想了解最近有什么新的游戏书刊上市?那么你一定要关注这里的内容,这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容,万便大家购买。另外,大家也可登陆levelup网站的"电玩书刊区"(http://asp.levelup.cn/book/),那里可以进行书刊的网上购买,而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



LV41

游戏城寨

LU建站3周年纪念号 专题(三年、快乐梦想)——今天是levelup cn建站第1096天。本期特企 / 永别了,英雄 The Lost Devils: 如果有一天,游戏世界中再也没有了鬼怪,我们的游戏生活会变成什么样?Web Show专题 / 采,我们一起玩一个



游戏。城寨茶馆 / 美 女玩家的额外收入 + 不要玩(GTA), 想要 就采真的?音乐小特 辑 / 为你唱首生日歌



3月30日 全国上市

第13辑 游/八说

《叔静龄 起源》,PSP震撼恐怖游戏五万字小说 + 剧情解感一期完结,Square剧情A·RPG大作— 《龙背上的筠兵》官万小说连载开始,带你见证那 个线酷黑暗的世界;《失落的奥德赛 永远的旅人》、 《格兰蒂亚》、《宿命传说 转瞬即逝》三大宫方小说

(漫画)继续刊登,除此之外,大受好评的 (奥丁领域)也将逐渐 接近终焉。



3月31日全国上市

生化危机官方小说 8 代号维罗妮卡

不断寻找克里斯的克莱尔不幸成为安布雷拉的阶下因,被带到位于地球南端的孤岛上。她在这里经历了又一次病毒泄露以及与少年史蒂夫的相遇,而安布雷拉创始者的后代——疯狂的亚西福特兄妹则为他们布下了一个又一个可怕的陷阱。小说对游戏的还原度



4月2日 全国上市

304页大16开精装特辑+精选CD

怪物猎人 系列终极画集(两册)

CAPCOM2 O O 8 年初巨献、《经物指人》史上 首本官方画集:PSP最高人气作品——"《经物指人》 系列"完全画集隆重登场。本书共分上下两册发售, 从PS2到PSP,从第一作到最新的《经物猎人2ng G》,包括六部作品中的世界观、怪物、武器、防



具、角色、未采用设定稿, (怪物猎人)诞生以来所有美图尽数收录于此一除此之外, 本书还将奉送(怪物猎人2)的精选CD, 供您在观赏美图的途中一并倾听欣赏。

封面待定

4月上旬。全国上市

VOL.5

机动战士高达00影像典藏

在第六辑(机动战主高达00彩像典藏)中,我们迎来了本作的第一季大结局,最后三集中高潮迭起,变化层出不穷,天上人四台高达的驾驶员命运将会如何?纷争是否能被真正根除?一切都在本期揭晓!同时本期还收录了高达嘉年华2008的特别影像,欢迎收着。在本期的光盘手册里,同样还会带给你32页的高达盛宴,特别企划——300年后的时尚、高达00眼镜傅览会、"漫画"高达嘉年华2008等精



4月上旬。全国上市

428页精装特辑+精选CD

最终幻想 20 周年完全档案 角色篇

有史以来嚴权威的(最终幻想) 资料档案集终于 出现。(最终幻想20周年完全档案 角色篇)震撼曼 场。二十年来。(最终幻想)全系列所有人物都将在 本书中得到完全解析。全书总共428页,字数多达35 万。从各代主角、反派到街头不起眼的NPC,系列 中干余名角色资料档案尽在于此。除此之外,本书 还收录有主要角色的名台词、名场面等各个环节。



已上市,各地报刊事销售中

街头霸王漫画版

本卷一改之前患壮与宿命风格的剧情,以活力无限的极为主角。与同伴和竞争者上演一场夹杂着青春、热血与爆笑的校园喜剧。(私立公平学园)角色也会客串登场。另外,本卷特别追加了由UDON工作室参与的格斗游戏(CAPCOM FIGHTING EVOLUTION)消美原画与全角色结局漫画。定让"卡饭"大饱眼福。本次音乐CD满载33首原声音乐,来自



已上市。各地报刊亭销售中

128页 大16开+VCD

模魂志 No.19

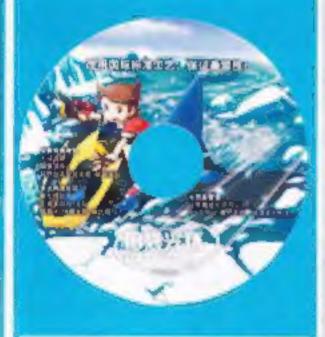
一年两度全球最大型的造型物展会 Wonder Festival 2008[冬] 浩荡展开,本铺特别企划将带大家直击展会现场,无败美少女手办一网打尽,GUAPLA格纳库为您打造(高达00)外传中有"正义的女神"美称的高达Astraea,资料设定集继续剖析人"小说(高达UC)中最新登场的各台机体,FIGURE麻



已上市。各地报刊亭销售中



養术总监:異松 封面画师: 变色猫



健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗饭游戏 注意自我保护,谨防受骗上当。 适度游戏总脑、沉迷游戏伤身 合理安排时间,享受健康生活。

卷首特辑

006

006 在试验中不断成熟——"《怪物猎人》系列" 患礼

堂机愤报站

016

018 章机情报站

020 日本掌机软硬件周间销量榜

021 欧美掌机软件周间销量排行榜

022 Lancer 专栏

023 Darkbaby 专栏

掌机黄金眼

024

024 掌机黄金眼

028 黄金眼 REVIEW ——星之海洋 初次启程

029

029 开篇谈史话 掩卷说众神——《战神 奥林匹斯之链》背景浅析

前线狙击

038

038 高达纹章

042 運太利臺迷宮

044 蓝龙 PLUS

046 无限边境 超级机器人大战 OG 传说

048 星之海洋 2 二次进化

新作拼盘

050

050 BLEACH 灵魂升道 5

052 突击队 钢铁灾难

051 Clannad

053 利克与约翰 消失的两幅画

051 神曲奏界 0~4 诺 完全版

053 魔界战记 魔界王子与赤之月

052 创造职业棒球队

054

054 无限回廊

062 时光製鏈 寻找被夺走的过去

056 影之传说 2

064 哆咐 A 参 野比太与绿巨人传 DS

058 纳米漂珠 2

068 模拟城市 DS2

060 超热血高校园夫君 躲避球部 068 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活刷

071 忍者龙剑传 龙剑

094 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

082 口袋妖怪突击队 融合

171 董生传说

研究中心

108

108 燙光守护者

110 火热秘技

市场扫描

112

112 掌机市场扫描

114 硬件短消息

投稿人总须用有其所投稿件的完全著作权(旅校),对于侵契他们人著作权及其他任何权利的内容。(掌机王SP) 1.文质包页— 不予承担任何责任。

2. 独家授权 (常机王SP)至用并交付杨楠的操件。乔若摄权且仅授权(常机王SP)以中间形式使用、编辑、修改此条件、〈常

机王SP》不必另行研制作者同量和另行支付稿息。

3. 凡向(奪机王SP)表稿的條件。在反后陷内(以书信方式投稿的,反应原为iii0日。起始时间以把数为准,以Eamli或其他网络方式 投票的。反应服为30日。起始时间以《掌机王SP》教到要件的时度为唯。)作者不得两向其他利物或媒体以任何方式一块多投,如 果造成〈草叽王SP〉或者他刊物、媒体的原失。由疫稿人承起一切法律责任。

4.投稿地址:兰州市部政府东的"号信赖(等机王)读者配列图(以) 新疆。77 1020。Ehten股格部的 ogir neugras net。

玩转NDS 118 118 NDS 软件学院 122 烧录卡新闻站 124 烧录卡新起之秀—— EDGE 全面评测 玩转PSP 128 128 PSP 软件学院 134 千呼万唤始出来——盟区战卡详细评测报告书 游戏万花简 138 138 游戏万花筒 142 游戏美图秀 专区地带 144 144 米饼教室 146 轻松日语教室 掌门人 148 148 業门人 161《掌机王 SP》第82 辑中奖名单 154 Levelup 坛友互动专栏 162 交流空间 155 热点大家谈 164 天下聚会掌机王 156 FAQ 电台 158 小编寄语 160 胧月的博客 说点忌讳的 自由谈 165 165 近期掌机足球游戏随感 170 玩家点评 188 188 狩猎季节 2G 特別篇 掌机游戏综合发售表 190 口袋光环 精彩内容导视 192

ACT	动作游戏	PUZ	且智思游戏
A - RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	質粒遊費	RPG	角色粉消游戏
A - AVG	助作+實給游戏	RTS	即时战略胁效
ETC	其他类别戏	SEG	構版/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S - RPG	战馬角色扮演奏游戏
FTG	格斗游戏		运动游戏
MMORPG	大型多人在统帅色经常进改	STG	射由游戏
MUG	食乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明 两文中思出现的新戏机器各种人多为应写 各部

GBA	Grime Boy Advance, Nintendo公司出品
iOS .	Que DS.神器科技有限公司出品
IOSL	(Centr DS litte,神遊科技有限公司出品
Multi	指某前戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS、Nintendo公司指品
NOSL	Nintendo OS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
Cam	Gamo Boy Micro, Nintendo公司出品

	游戏	条引 本編內文所出現游戏按汉语拼音排序如下	
MRS 超热血高校国大君 輸差球部 航遊駅业棒球队 移送駅业棒球队 移送人罗 野比太岩線巨人作DS	50. ;c.ft 50 64	突击队 钢铁灾难 羅太利亚进官 无限边境 超照机器人头板OO传说 戏剧进言 權大战 被拥有你	52 42 46 84、111、光度
高达校章 口提供怪突击队 融合 總是小新 符风绘画电影乐团大话题 查发凡LIS 利克与约翰 消失的两幅高	82、111 68、完整 44 53	制之作说2 BLEACH 黄油升温5 Clamad	56. 90.00 50 51
開発中部者 機能域で052 解界故记 度界王子与志之月 納米運移2 忍者定制性 定制	53 53 58、110、龙盘 71、111、龙盘	無魔城X 历代记 怪物個人 機帶版 2nd G 特典要界 0~4近 完全權 无限固鄰 星之港洋2 二次进化 战神 奥林匹斯之籍	光盘 光盘 51 54. 光盘 48
时光聚煤 寻找被夺走的过去		製造力士 g 2 Γ	いい で物



这是个大地,天空,以及住在其中的人们都充满了生命之为的时代。 后世的人们这样诉说着这个混乱得有些炫目的时代。 世界比起现在来更为单纯:单纯的错杀,或是被错杀。 为了得到朋天的食粮,为了证别自己的力量,或是为了财富和名声, 人们集合起来,把视线集中到了力量与生命的象征——飞龙的身上。 玩家作为千万猎人中的一个新手,可以挥舞大剑成为孤高的战士扬 名,可以与战友互助取得信赖与友情,也可以收集奇珍异宝,成为有知识 的智者。在这个世界度过的岁月,一定会成为你无法忘却的记忆。

——这就是《怪物猎人》

自从PS2的网络功能在日本得以推广后、不少的游戏厂商给予充分关注,与此对应的游戏厂商给予充分关注,与此对应的游戏也越来越多。Capcom公司算是PS2网络游戏推广化中的积极分子,在相继抛出《上处典动作AVG"《生化危机》后,以及经典动作AVG"《生化危机》后,则以多数,以及经物猎人》(Monster Hunter)的对。这一片悄然中来到我们身边,可能会会的游戏在一片悄然中来到我们身边,可能会会的游戏在一片情感中,可以是的游猎风暴,而从各方面获得的赞誉以及厂商的积极拓新使得这个系列也逐渐由黑马角色演变为在游戏界内大放光彩的一线作品。

世界观综述

"《怪物猎人》系列"最大卖点就是能让玩家扮演狩猎者。穿梭在广大的游戏世界中狩猎各种体形巨大的怪物。Capcom大胆地抛弃了许多网络游戏中惯用的中世纪欧洲风格的舞台以及魔法等超自然技术的设定,为玩家打造出了一种真实而粗旷的狩猎世界观。游戏并不是像《FFXI》这种万人线上RPG一样,有一个完整的故事主轴、职业系统与工会组织。它所采用的是类似于《梦幻之星网络版》这类"任务制"的游戏方式。而其一

内容也比较单纯。就是接受委托并打倒目标 怪物。之后利用所获得的素材和报酬强化自 己的现有装备。换藏难度更高的任务。



游戏中不存在。打倒最后的魔王或编 京楼的故事套贴。它有的只是猎人在美 道与被狩猎之间的无数次经歷。生活在这个 世界中的猎人就只有一个目标。写就是使自 世不断变强。虽然在寻求是强者之道过程中 但不断变强。虽然在寻求是强者之道过程中 但不断变强。虽然在寻求是强者之道过程中 是不可能是不可其数。不过他们为自己的事 是一个是是美国是后的人则等狩猎之境的 直上等交通每位来通过这个专的意思的。

猎人的左腕

武器

猎人的右腕

防具

传达给新手猎人对付此类怪物更有效的战斗方 集。这种事例在狩猎史上不胜枚举。

根据设计理念的不同。游戏中除了正规的防具外。还有像厨师。厨猫。女仆套装等。非正统。防具。它们的出现在《怪物猎人》所构筑的严谨世界观里成为一道华丽的风景线。当然这些防臭的性能也与它们充当恶搞元素的定位植一致。身着此类装备的猎人随同队伍出战。如果没有给同伴添加不必要的负担。那已经是相当不容易的了。



初来為推



■怪物業人(Manual Andrews) 1000円 1000円

它许远Capeem自己也没有帮到这款带有实验性质的作品在今后的几年中能够迅速成长为社内的据钱树。作为系列的第一款作品。 於为社内的据钱树。作为系列的第一款作品。 於对关于一个人。 一个人。 一种人。 一,

本作的单人和网络模式分别在名为柯柯特的边境小村以及《沙漠》,产街道中展开。杨 代森丘》沙漠。沿地等几个狩猎场景都设计得 铁具特色。以致于它们在玩家中形成的经典。 "做什下2G》中回归。其中的含义不言的没有 "做HP2G》中回归。其中的含义不言的没有 "以让后面的作品污迹。当然是 以让后面的作品污迹。当然是 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样, 可以强制带的属性数值并不会直接在游戏。 一种显示出来。这除了验玩家带来同类同属性 数值的误导, 東京北武器性管附产生了诸多不便。其他 東是生产。是化武具的时间是無不應需要的 東村市。其一個人工作沒有Seleet的证 東村市。東村市。東京市場市,與 東京市場。東村市市場市,與 東京市場。東村市市場市,與 東京市場。東村市市場。 東京市場。東京市場。 東京市場。 東京市市場。 東京市市場。 東京市市場。 東京市市場。 東京市市場。 東京市場。 東



报酬无可能出现 茶取几率也让猎人感受到了严的残鄙 另外 資在被稅家進津乐道的配 英系统在那时并不存在 隐藏技术直外 水 过当时套装发动阀定技能的设置位置 2.45年

而事演奏描述方能的重要

时期轶事

 (1) 10 日本 (1)





主要表現在武器業量模少以再加之当时的 技能不能很好地 弥补其无法防御的硬伤而使 得取刀在这里根遗憾地沦为了半吊子武器。



人上述的改变中我们可以看出。其实特 工的美麗才真的能够称得上是系列的原点之 是Expen从日报受到的空前好评那里认识 更了李系列的巨大发展前景。以此而有意识 的开始扶持这个系列。而从美版中体现出的 重多有利修定也可以看出Capcom要将其系列 化的决心



PlayStation.2 Constitution of the state of

 为了照顾之言云。过初代回版的玩家, 养戏设置了记录编表功能。 全数继承,都分道具继承外。还允许这些推 大跳过单人和网络任务中和每的部分面直接 投身到更残酷的高难度挑战中去。训练所模 发身到更残酷的高难度挑战中去。训练所模 发身到更残酷的高难念以及亚种怪物的出现, 让着人无论是在单机或是网络模式中都能找 则新的良标。而G级任 身。知光几字才能进入 的隐藏区域经常让初次进入这里的潜人惊愕



时期轶事(1)





2004年末,掌机新贵PSP精噩莹场。这款 被SONY称为了21世纪Walkman 的高端产品量 初所拥有的软件阵害却遵得较为贫乏。以致于 师分玩家购买之后在很长一段时间内都将其当 作高档MP4来使用。这使得PSP集構一款颇具 **肾**資力的作品来打开局面。

时隔半年之后的E3展上。玩家们苦等的这 款游戏终于浮出水面。这就是Capcom的 黑《慢 物潜人》系列》最新作《怪物潜人》携带 版》。游戏以《MHG》为董本开发。在保证原 作所具有的素质的問對还加入了柯柯特家編和 猫厨房等全新要素。除此之外。PSP便利的影 机特性将四内广大对家用机管网络模式 "想声 载道"的猎人成功转移到《海伊》的世界星》 同时考虑到掌机的特性。Coloming游戏的难度 进行了较大的下调《这点在海风中的G级任务 **《表现得尤为明显》** 之前被家用机版难度打跨館心的獲某都投入到



在國內政 家中受到 版大的关 注》類名的游戏论坛纷纷开通了猎人版块。 "你可以不玩』但是你不能不知道" 这就是 《MPP》習論PSP玩家的深刻印象。

初次接触《MHP》的人一定会赞职于美 精美的画面。这样的画面表现在PSP上真是 难得一见。《MHP》的出现让很多对PSP之 前3D游戏差强人 意的画画渐感失望的玩家增 理了对主机的信心深 森丘里壮丽的山峰 沿海 漏的流水和翱翔于空中的鸟儿童 沼地令人惊 符的倒影表现。「火山地区的演演浓煌」。这些 则最无一不让人心旷神怡。而且这风景就**掌** 編在《手序》 除了模党上给人的冲击外 顺南提升武器实质攻击力度开放农场便于猎 人搜集各种素材。测练所模式难度大幅度下 判等一系列良性调整大快人心。 从本作刻意 表现出的各种讯息 提们不难看出Capsers 四新于和非核心 向克家抛出橄榄枝的意图。 个系列游戏来说是如何增加新玩家 才是发展的关键。在现在看来。Capcom在 《MH2》推出之前让某列登略掌机平台实属 明實之學动。简《MHP》 最終的大卖特卖也 让着人清楚地看到——《怪**物猎人》**系 列前前岸煌,从此开始。



相们走到



在手机上突然整備猎人工已是不是任务 新闻。『《MHP》将该系列推商一线大作的行 列。不久后PS2《MH2》发售。而Capcom则在 2006年2月上旬正式开始《怪物猎人门》的月 租服务。让猎人的世界得到进一步拓展。

和PC网络版一致基手机版的一大优势在 于方便更新。『《怪物猎人》》别开通服务时只 有森丘一个地面可以选择。之后贴续开放沙 滇岩地。沼地。 密林 三火山等地形 三比起前 几作是平台的机能劣势虽显而暴见。但游戏 的玩法和我们熟悉的掌机版及家用机版基本 相同。

猎人刚开始的出现地依然是村庄,依然:

是在村长和集会所里领取 任务 依然要去讨伐慢 偷盗飞龙蚕用毒物 黄金鱼 *****一 吉巌之 系统做出了相应简化。

《MH》系列型该有的 要素一个不少。

能导通面量期显的区别就是管物的HP不

再建建 有是以血槽的形式显示在角色耐力 槽的下方。可以看出一种了画面缩水外并没 有太大不同。此外还能看到手机版的部分改 进之处。第一三手机群幕纵向长度较大,里 示游戏时上下两端各加了一道木纹边条。将 主画画的比例维持在了4。3月两角色的体力 權和耐力權則移到上方的边条里。当角色走]]] 可石页蝽乘〖胨羰皞采集点时。下方边条 则会提示该地点的作用。第二。在PSP版和 PS2版量』角色当前状态显示在耐力槽下方 的武器图标旁边。如被BOSS注意。攻击力强 化氯 跛御力强化等。但受到炎热地形和寒冷 進形影响时刻无法直接看到。這家除了记忆 地形外,只有观察血槽的减少和耐力槽的变 色才能有所察觉。不过

在手机凝壁。角色处于 炎热地形时画画右上角 会里示红色表情,处于 寒冷地形则会显示宣传 表情。被为直观。



16



区别于其他ACT作品。完全演视期情 超因『经过』结果』时间。地点『人物这款 事的大大宴意完全不交代。 《MH》系列 航在这样标新立异的环境里实现着自己的进 化工在《MHP》发售后3个月,以超越飞龙派 怪物实力而存在的古龙系怪物为主打。附之 全新的狩猎场景以及昼夜。季节会随时间影 过而发生改变等要素概念 基列的正统统作

等于在初代的两年之里 以全新的面貌迅观 在玩家的面前

白天黑衣。溫暖期。寒冷期和繁殖期三 全畢竟的引入使得任务。 滿景点的环境以及 可以采取的意材都会受到影響。激勵之外 各种特点不平的性物集業的暴動这性互观。 王等定的狩猎季节内 百旦 医医毒品 現性情暴戰。在遊戏的世事時況 計画》

的特殊表现。这一设定给猎人带来更加真实的生活感。不过这样的设定也出现了缺陷。特别是在线上模式里。由于季节是摩务器按照时间而自动更换《具体为每72小时换一次》。所以

一旦在规定期间 内错过想要狩猎 的怪物,那恐怕 就要付出九天的 等待来弥补过失



《MH2》的

游戏强化了单机部分的流程。元家可以 对据点"江波村"进行扩建。扩建后的村庄不 仅仅在外观上发生变化。武器是。海馆等设 施内还会出现更多功能。防具升级概念也从 这作中开始出现。玩家需要搜集相应的素材 才能对防具进行升级。而每位猎人在高级防 具的升级过程中都会有"痛不欲生"的体验。

> 本作中的防具除了有固定的技能点 数之外。还可以通过为其镶嵌装饰品的 方式来扩充技能。这个系统的加入。使 游戏技能的搭配更加更活。而技能在游 戏中的作用也达到了顶峰。针对需要讨 伐的怪物。为于中的武器搭配出完美的 技能。也成为了狩猎中最为重要的研究

要素。游戏另外的一个亮点就是能利用USB线 连接实现与PSP《MHP》的联动。联动之后除







美國馬克里斯 直到現在仍然沒有音成在本 作星的太有人在 洞有五百兽至上千小时将 搭经历的猎人随处可见。

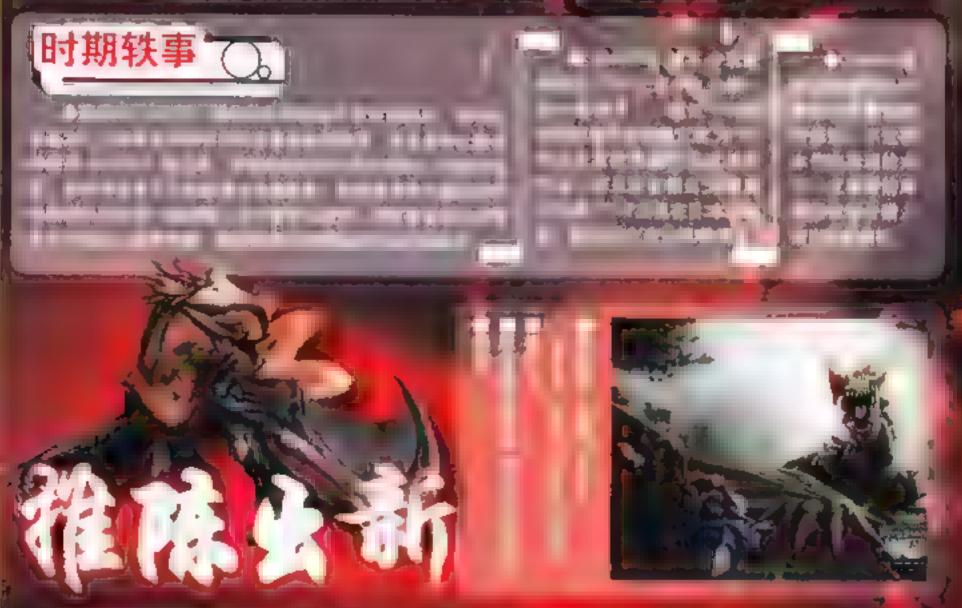
MHP2 是一部維承了 MH2 世界別 的全新游戏。这次猎人的据点被寒寒不远。 中的波影和 新的玻璃传播就在这一点。 是中最小,而在的声景是纪就是声声思示。

本作量令人激动的是不仅差录了《MH2》中除浮岳龙以外的全部怪物。而且新增加了瓷龙和霜龙两种实力强劲的怪物。即在游戏发售之前。潜人就通过宣传影像提前领路到了新怪物的风采。而当玩家在游戏中第一次遭遇瓷龙时罪种压迫感更是之前几个所没有的。即使是现在已经资历甚深的老

猎人。也很少有人敢小看这个对手的。



独乐乐不如众乐乐。《MHP2》是大的乐趣,依旧是在联机中寻求狩猎乐趣的精髓。而正如人们所说。即使能成为一个可以猫火裸杀任何敌人的猎人。不联机的话也就最多体验了游戏的一半乐趣。在联机的过程中,可以体验更多的战术。即使是严强的敌人。如果团队企业各种政策的话也可以轻松取得胜利。不仅是在取得胜利的时候。有时即使发生配合失误甚至队友故意陷害。团队发生。多米诺现象。《指自己误伤同伴商导致灭菌的情况》时,更是让人有一种别样的快乐。



网络游戏发展近十年来。大大小小 是 典或不经典的单机游戏都纷纷被移植成了网络游戏。而在时下这个时节里。单机游戏戏 编为网络游戏更有洪水泛滥之势。 网络游戏 带来的巨大利润使得不少广高把目光都集中 在这里。单机大作网络化可谓有害有优。 种好会是一个经典的连续。做不好则会细度 是了自己的招牌。不过程在更多的是一直给

業 南華港等學机同類化 斯没有模据网络 約特点进行修改 最終导激惨淡收场。

讯息量先在2006年9月的《TGS2006》上对外 公开》之后广南原量募集会员在2007年2月初 以及3月底进行了两次封闭洞试了并通过从测 试者那里反馈回的信息对游戏进行了最终阶 段的调试是在草草编束了公测后《公测时间 **居然只有短短的一周**。这在网络游戏领域里 啊以说是"前无古人"了了,《MHFO》便开 **触了它的正式运营。时至今日。在厂育的精** 心运营下。(MHFO》中注册的猎人总人口数 巴康利突破50万



游戏以《MH2》为基础制作。为了使游 戏更加展现PC平台的特性。开发组大量的引 用了Online游戏的元素。清潔到会有电脑观 家第一次接触 是《MH》系列"一广宵不仅把 操作一一对应在键章的接键上。还把只会在 PC游戏才会出现的FII-EI2贴心技能體引入到 《MHFO》 風来 当無無 这里的FE 生现并不 是技能的发动。而是为了方便PC需量玩家酬

为他们设置的任务道具快捷错。道具的排列 顺序由玩家喜好决定。这也免去了玩家狩猎 时为了选择道具而左右切换的麻烦。「大大提 高了狩猎效率。

网络游戏所必然出现的一个增加玩家之 间好感度的工会系统也被《MHFO》大胆引 进界玩家可以梅志同道合的狩猎者聚集在問 一个猎团里宁起参加厂商专门针对此制作的 灣团专尼任务』这也是《MHFO》充满魅力 的特点之一是除此之外。PC版的最大一个好 处就在于它拥有无限扩展的可能。新慨《新 地图』新武器等潜人高阔乐见的要素可以由 Capcem有计划地进行更新。这让玩家有常玩 常新的桌型》(MHFO》在此时显示出的系 列**其他作品无法拥有的**。得天独厚的优势让 它无愧于集大成之作的头侧。而诸如像武器 性能调整。技能发动数量突破旧有上限等级 敢入微的系统改动多知牛毛 这里实在无法 ----细數。





时下系列最新作业MHP2G》即将发售。这款作品受到了猎人们空前的关注。而从游戏的 预约情况来看。Sapase和多视整个盆海转差。由于此作着在之前《单机王SP》。上做过多次报

道。这里就不再套述。在下轉中世 将为常献上本作的详尽重度 清期待。任司 說到这里 本法 的善賞書步入馬声上就让我们在 **MATERIAL 的意味意思中鎮東北**法 **工的基果實際代作品《修物業**





量机制制设施

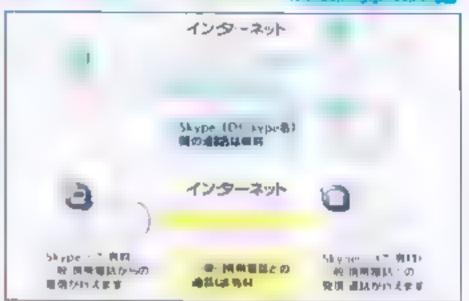
POOKIET-GAME-NEWS-STARION

PSP系统版本3.93升级开始,Skype随心所欲通话

SCEU公司于2008年3月18日开始为PSP主机进行新一次系统升级,升级后PSP系统版本为3.93。增加的主要机能如下:



国内的PSP-2000玩家进行系统升级后,便可以利用CCEU于2008年3月10日正式投向市场的PSP用周边支克风(或者之前PSP游戏(Taikman)中附带的支克风(或者之前PSP游戏(Taikman)中附带的支克风)登陆自己之前在PC端已经注册过的Skype账号,或在PSP上新创建Skype账号与全世界的Skype用户进行



随心所欲的免费通话了。不过如果想通过 PSP的Skype功能拨打固定电话或移动电话的 话、还是要花费Skype点数的。

软。

"《女神侧身像》系列"新作正式登陆NDS





Square Enix公司于2008年3月17日正式 宣布、人气RPG"(女神侧身像)系列"的最新



作将登陆掌机平台NDS。本作被命名为《女神则身像 负罪之人》、依旧是以北欧神话为蓝本制作。本作将以一名人类主人公的视角来描写一个"人与神的故事",而主题则是"人对神的复仇"。

(女神侧身像 负罪之人)的开发 I 作依旧由tri Ace担任,目前本作的发售日及售价信息尚未公布,更多消息谓关注下辑的"前线狙击"栏目。

PSP电话新专利文档再度流出

基件

I del Selle



尽管PSP目前已经支持了"Skype 电话功能",但限于 无线网络、Skype 点数购买等限制, 玩家们真正想要的 实际上还是"货真价 实"的PSP电话。

近日, 关于这 个索尼官方人员经

常站出来表示"绝对合理"的PSP电话又有了新消息。据悉,日前又有一张疑似PSP电话设计专利的文档从美国商标专利局流出,这次的专利占册人是Sony Ericsson,而注册时

间则是2006年。文档中将这项专利描述为一种"基于专门定位的复合模式机械触感显示设备",同时还特别提到该设备支持触摸屏并能够模拟PSP的结构。除此之外,专利文档中还提到了一个"触感反馈响应"的系统,可以被用来"提高设备的输入速度并大大改善用户的使用体验",不过具体以怎样的形式来实现,流出的消息中并没有详细相关内容。

本消息放出后,索尼方面的任何一个部门都还没有出面对此事做出反应,而如果对此感兴趣的玩家想要了解有关这种"PSP电话"设计专利的详细信息,可以登陆美国商标专利局的官方网站查询,也请继续关注《掌机王SP》对此事的后续报道。

"《抵抗》系列"新作有望转战PSP

《抵抗 灭绝人类》是PS3平台的首发大作之一,而其续作(抵抗2)目前也成为了全世界脚目的焦点之作。作为本作制作小组Insomnec中的成员,Ted Price在目前接受美国的一家媒体采访时表示,"《抵抗》系列"很有可能会推出掌机平台的游戏,而鉴于Insomniac小组是隶属SCE门下,如果推出掌机平台的作品,那PSP将是当仁不让的选择。

在采访的节目中有很多喜爱(抵抗)的玩家问道: "〈抵抗〉是不是会像〈满奇气川当〉系列一样转战掌机市场?"Price则表示: "我想很有可能。"当被追问到会不会是第一人称射击游戏时, 他说道: "我想之前PSP平台的



(杀戮地带)已经是个很好的例子了,家用机的FPS游戏推出掌机版不一定非得是第一人称射击。我认为(杀戮地带 解放)是一款很棒的游戏,但和原作的类型并不一样,所以一切都是可能的。"

美国提供NDSL自定义变色服务

件件

方面处于劣势。日前,任天堂与国外笔记本、游戏机、手机等电子产品专业自定义外观更换公司ColorWare合作开始对于NDSL 攀

机的外观开展自定义服务。

据悉。NOSL掌机的外观自定义服务可选择的颜色有纯色15种、金属色20种,可以针对NOSL上、下、底、LR键、触控笔顶端等不同部位进行颜色变换。玩家可以先确定想要变更颜色的主机部位,然后交付99美元就可以将自己的主机外观改变。而直接购实已经变化好颜色新主机的则需多付99美元。目前该服务仅限于美国地区。



色主机的甜头,主机销量节节高升。而一向擅长打"主机颜色战"的任天堂自然不会在这

雷吉: E3将公布令玩家疯狂的大作

任天堂美国分社总裁雷与田剌对媒体透露,他们将在今年的E3 2008上公开任天堂下半年"非常豪华"的游戏发售阵容。

雷吉向记者表示:任天堂在今年的E3上将会"尽可能地展了重要的系列作品",而且这些游戏保证将证任天堂的核心起家们热血,弗腾。当然,他没有提到任何一款具本游戏名,也许是"《塞尔达传说》系列"的新作,也许是(F200),总之大家现在可以尽情发挥想象。接着雷吉有些牧罪玄虚地说道:"今年基诞假期我们会推出一款真正的大作,而目足玩家们期待已久的。我可以向大家保证的



是,我们在今年E3上准备了超乎大家想象的内容,无论之前是否是任天堂的忠义玩家。 都会为之微狂 "

价格不菲,《MHP2G》再次公布新周边

人气游戏《怪物猎人 换电减 2nd G)公布的周边产品已经数不胜数,但自用看来这种趋势还是会继续下去。目后,为了纪念2008年3月27日PSP新作《怪物猎人 携带版2nd G)的发售,Capcomi 日本著名并严气牌PORTER以及PS Fot at am 广言作淮忠以《怪物猎人》游戏为主题的PSP专用或特包、售价为11800日元,可谓介格不菲。

之款《经物漏人》主题P 2P 表纳色元用纸布为低使用紧氨酶阿右加工,并面架分配有 工会效等某他图象,是用于新一面从种产品 主机。



索尼在线娱乐归入SCE麾下

事件

操件

事件

SONY ONLINE

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

索尼官方于2008年3月14日对外宣布、索尼在线娱乐公司(Sony Online Entertainment)从今年4月起将正式被并入索尼电子娱乐集团(Sony Computer Entertainment)旗下。此后索尼在线娱乐的总裁John Smedley将直接向SCE总裁兼首席执行官平井一夫负责。索尼在线娱乐此前虽然一直都在参与

PlayStation系列于机的,亦以并对,但始终处于半独分运作的状态,而是并定心,系形在线缐乐将以SCE美国至地里等的分公。研象出现。虽然现在还不清楚此次合并对于索它在线娱乐日后游戏开发方向等方面将产生怎样的影响,但对于PS3和PlayStat on Network的第一方游戏阵容扩充无疑是益处名名。

索尼在线娱乐主要担负索尼旗下网络游戏和部分家用机游戏的开发工作、拥有诸如 (无尽的任务)、《星球大战 星系》和《未名传奇》等一批有影响力的游戏品牌。目前正在开发中的PS3大型在线联机游戏《黑暗代理人》、也是索尼在线娱乐较受关注的代表作之。

件

1377 81

目前,游戏开发者调研机构联合游戏开发者杂志和Gamasutra.com等权威媒体评选出了2007年年度互动娱乐产业游戏开发商前50强,任天堂京都分部、Infinity Ward和零雪分列前3名,而作为PSP平台超人气作品"〈怪物猎人 携带版〉系列"的Capcom大坂分部也名列其中。

任天堂东京分部因"〈成人脑力锻炼〉系列"和〈第一次的Win〉等长期畅销游戏以及在业内的良好口碑而获得冠军。2007年全球最受欢迎的FPS游戏〈使命召唤4现代战争)的开发商,Activision旗下开发小组Infinity Ward被评为第2名。拥有〈星际争霸〉、〈隐兽世界〉等PC平台名作的穆雪公司荣获季军。

此次评选的两个主要参考方面是工作室

gam developer research

出品游戏的实际销量和业内声誉,评选结果是在综合参考权威机构提供的统计数据和专家意见后做出的,力争在覆盖面和评选角度方面做到最大限度的权威。从此次评选的整体结果来看,欧美开发商所占比重明显超过日本本土厂商,前10名中只有任天堂、Konami和Capcom工家日本厂商上榜。另外,Activision与暴雪合并后,EA虽然被迫从原先全球最大第三方厂商宝座上退位,但在拥有的工作室数量和技术实力等方面依然有着无可争议的巨大优势,前10名中有3家为EA旗下工作室。

全封施设开发商前20端详细名单及代表作品

- 任天堂京都分部(《成人版为银炼》、《第一次的Wic》)
- 2 nimity Ward(《使命召唤4 現代战争》)
- 3 Bizzard Enterlaimment (《魔病世界 燃烧的远径》)
- 4 EA加拿大工作黨(《FIFA 08》),《NBA街头選球 主场作战》)
- 5 Varve(《入口》。《(付队参车2》)
- 6 Konomi日本工作室(《世界足球 胜利十一人2008》)
- 7 neomn ec Games(《鴻奇与灯当 未来 毁灭工具》)
- B Capcom大坂分部(《失落的草球》,《停物猜人》)
- 9 EA Tiburon工作室(《麦登庫機球 08》 《云斯顿赛车》)
- 10 BipWare Edmonton(《原蘭效应》、《翡華帝訓》)
- 11 Bungie Studios(《光环3》)

- 13 (2) 波士顿工作家(《生化奇兵》)
- 14 Harmonix(《据惠乐队》)
- 15 Bandai Mamco东京分部(《船牌空战6 解放的战火》。 《美丽的块魂》)
- 16 Square Enck东京分部(《危机之源 最终幻想VI.》)
- 17 Garrie Freak (《日接妖怪 钻石·珍珠》)
- 18 Epic Games (《虚幻馆标案。II》、《战争机器》PC版》
- 19 Hudson Sott(《马里奥斯会》》及《马里奥斯会DS》)
- 20 Novement(《古他英雄世 揭浪传奇》,《托尼雷克·森顿 练习场》)

新闻短讯

Square Enix发表 世界门时 发售标准

Square En x公司社长和田洋一日前表示。 直以来Square Enix公司以日本作为首要市场,并实行先推出日版几个月后推出 欧美版的方针将会终止。今后公司将努力在全球各地区同时发售游戏。

和田洋一社长表示,这是 为了强化日本游戏公司在海外 的事业,以目前日本游戏厂商 在海外市场不断成长的"日本制 游戏"与欧美大厂的作品进行对 抗。之前发表的次世代新作《最 后的神迹》(PS3/X360)就是第一 款全球同步发售作品,而之后 掌机平台的"《王国之心》系列" 新作以及"《最终幻想》系列"新作 也将遵循此标准。

PSP 2000官方专用新周边 充电支架 发表



SCEJ公司于2008年3月4日正式发表PSP-2000型主机专用周边"充电支架(PSP-S360)"、本周边将于2008年4月24日发售 单品售价4800日元,与PSP-2000专用D端子连接线的同捆套装售价6500日元。该"充电支架"只需将PSP主机放置在上面就能为PSP充电,还能够使用同捆附带的卡片式遥控器从远距离遥控PSP主机进行电影、动画等的播放。

NDS和《脑白金》,苏格兰小 学必备课程

苏格兰教育机构目前联手国内16家小学开始了一项小规模教学实验,其内容则是要求学生们在每天早上开始正式上课前,先跟小岛腾太教授一起玩上20分钟NDS《成人脑力锻炼》。

根据相关机构的调查数据显示,每天早上正式开始课程之前,每天早上正式开始课程之前,让孩子们先玩一会《成人脑力等等方面的思维活跃度、进商的思维活跃度、进商的思维是常为的思维是高。为此由苏格兰政府出资34,000英镑购进了480多台NDS主机提供给试点学校、开始了这项为期10周的教学实验,而这些学校的孩子们也有难成为了"游戏机走进教育"这一新课题的第一批参与者。

1 改变11 9 星不多,但《灰光》的自己平比《小多春高生诗》 将于不有理而《二多一样为化



欧美市场扫描,关,主流行趋势

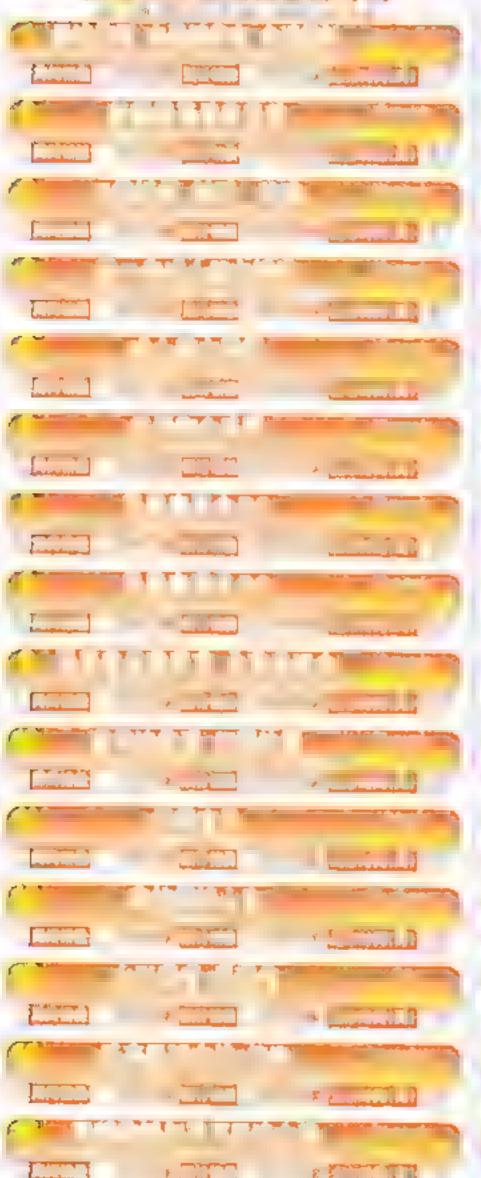
TOP 15

19万9033金 上野時間(周)

医是 现代 医

獎圖 擔S 游览钟 看無行標

美国 PSP 游戏销量排行榜



PARTY AND STATE OF THE STATE OF

日本の主 494元 R 計画主 49776037 (上海神経(南) B6)

| AP43 | AP43 | AP43 | AP44 | AP44

MARKET AND AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P

3606票 計算 12万0767至 上市時間(間) 22

Minus Salok River Salok Everige(II)

《歌歌幻想 本品編年史》上作者 而此意 把户4分类 暂时夺得,所用销量的。军士的 (大年《書 2 秋季)如(含 桶板投与(可想设置链》三斯校在日本广文设理的作品 在 整础美国与电景研究,更多生的连棒 透镜、跨的销售青星 都比较有人

种作《政神》在北美上市同問於获得 名不多个为是有的 销量 这个或情况以说明该价在美国PP部价件市场上的变美 主程度 而另外一款创趣的或《物味》的销量和已经模型) 为 这个或情也是相当不错的 的比例设计同的低速 近期 各老种状态在或的精量都有强烈的强计



E -

Lancer 便连续于似有老无之中国游戏业,其中已十九 麦为某两游公司市场主管。 國海外市场之書 而重新天注深爱之电子游戏业, 谢应维 计值科

从《战神》到《怪物猎人》

PSP版《战神》的首章销 量差不多是16万套,这个数 字到底是好是坏?(战神)一 代的首周销量是十六万多, 三代首周销量五十多万,上 升趋势+分明景, 由此看来 PEP版《战神》只能算量差 强人意 不过美国的市场情 况与日本不可, 款游戏类 个两二年是常有的事,(CTA 自正城故事》当初前,写解它 也就18万多一点。现在看快 向500万億越了,《战神》也 是那种长期在销革榜前40名 内徘徊,平常从石。.. 多水, 结果到设定一等铂量。此死人 的那种游戏 (战神) 代专 售至今销事已起过十三万。 PSP版(战制)目前周衛星 在5万套左右,预计签到1万 **食之后,就可以保持一个长** 期稳定的水平,销墨突破百 万并非难事。况且6月份还有 个捆绑套装,以《达斯特》 的成功经验, 冉考虑到大概

可以变个几十万套的欧坡, - 年半戰之后发现它的总销 影悄悄突破了两百万也没什 么好大惊小怪的。

与美国的细水长流不同、 日本的绝大多数游戏拼的就 是首周销量(任天堂除外), Otar u 势力比较强大、初期 抢贴比较因猛。没有及早卖 拉的往往要重允何。可的念。本 (怪物質人)是一个比较進管 的 并赠"细水长流井中的 游戏《MEHES》首发并赠之 4. 直是写自继水,在筆者 的日泽中。下另将从李就点 有数 tult TAPE P 控机销量 名。私品的人约1 万套的销量。在《MHF?")副 将未览之际, 具样又是 井置),因人变色的气染 Falf在日本已经连续数周玉 倒 NDS,众多章 李撰学的猎 人与主们都已撰机而诗。据 说资作首高。货将达70万。

> 每一台成功 的主机, 少然有 几个标志性的游 戏, FS是 (FF /1). GB是(俄罗 等方块) (口袋 妖怪). NLS是 "脑白金" PSP 的标志自然是 〈怪物猎人〉。这 个系列的潜能还

远远没有被完全开发,索尼 不像任天堂那样精于超白金 大作的经营,况且Capcom的 字典里从来没有"忠诚" 字、而缺)了主机商的全力 配合。在发展空间上难免要 打个折扣。不过在Capcom社 内,这个由太子爷御驾亲征 的队伍至少是可以得到整个 公司是制的制力支持。从本 良 是Capcom 社长证本别 一的未子,也是 Capcom的 未来掌舵者的摄门人先,有 了这样一个代表作, 今心在 被要以重任之时就显得有理 有规

最后的竞争(礼神)。这 是我近年末难得能配 口气 打穿的游戏。当然, 最主要的 京因是当于我的鬼班哲学晚 点了一个分时,四个人房的 等待を加基 スルビの原料 终于在。智慧、星的地面严 游戏打算 不 我。当此事, 了块等制 計劃以及 本面相 (学校于一) 计远径等以关 **立地宁闷特拉斯时我是被心** 彻底已世震撼了、我相信如 果不是条尼、再过五年我们 也未必能在掌机上看到这样 的画直 在《多林匹斯之頃》 的最后, 医特拉斯 束"老金" 你的,那一些林严斯洛神的不 来码行? 老个说:"我知道 透怎么做,他们也会顺见。他 们的季诺。"FFP也有点像警 托斯、蛋強桿制缺り第一方 相助、但路該怎么走索匠制 己清楚、PSF 的了范围仇秀 作品正在慢慢地 一点一点 地增加, 硬件销量也或让人 失望, 迄大的, 替在市场摆在 面前、Capcon能从中挖到金 子, 其他厂家有何不可?



近日, SCE 总裁平井一 夫和 SCE AS A 事业本部长 安田哲彦两位显界大老突然 来到北京中关村电脑城, 走 实到北京中关村电脑城, 甚至 访这里的游戏专卖店, 甚至 与店家亲切交流并合影留念。 这不但是平井一夫首次中国 大陆之行, 类似这种微服和 访的举动在索尼高层中也确 是绝无仅有的, 个中缘由确

苹果总裁史蒂夫,乔布斯年初在接受美国某商业杂志专访时用很复杂的心情向心者宣布。该社出品的被许多媒体机构吹捧为2007年度最畅销消费电子产品。Phone全年总销量突破了300万台。但其中有八分之一以水货形式流入了中国大陆市场(40万台左右)。

买耐人寻味。

作为和iPhone间样在去年风光无限的任务堂 Wil 主机、根据国内一家任天堂关联会社的调查报告显示,Wil 自发售以来在中国的累计销量已经超过70万台,这是任天堂自红白机以后在我国的费品。



售情况来看,相对于NDS的明显劣势并没有得到改为有得到的的事员。 是一2000的推动。 是一2000的一2000的, 是一2000的一2000的, 是一2000的一2000的, 是一2000的一2000的, 是一2000的一2000的, 是一2000的, 是2000的, 是

随着近几年中国经济的 高速发展。我国人均国民收 人已经有了明显提高、消费 购买力出现了急速膨胀之势, PSP现象足够佐证中国这个 消费市场未来将在全球市场 **党争中占据决定性作用。日** 美欧是目前全球三大娱乐消 费商品市场, 我们有足够信 实的数据可以预见在不久的 将来,中国将取代美国成为 世界最大的消费市场。笔者 不妨也大胆进行预测、如今 家用游戏产业处于三强黑立 的混沌格局, 积极开拓新市 场将是厂商降低竞争压力的 最重要手段, 得中国市场者 最终得天下, 或许已经成为 不争的现实。由于特殊而爱 杂的市场环境, 海外家用游 戏主机进军中国大陆的市场 战略一直步履蹒跚,但从近 日硬件三社水面下频繁的小

动作来看,已呈山雨欲来风 满楼之势。

三家厂商的中国大陆战 略中, 我个人比较看好索尼. 索尼品牌在我国的影响力确 实近非任天堂和微软可以比 拟(中国还是一个特别迷信 品牌的国度)。经过PSP流行 朝的大规模洗礼以后, 索尼 在娱乐消费电子商品的主流 用户层的地位更是如日中天. 如果该社能适彻果断地进入, 很可能会在短时期内产生水 到桌成的积极效果。或许有 人会老调事提起盗版问题, 或许还有人会关锐地指出相 当30分的水货PSP并没有用 于坑游戏。这些问题是否真 的完全无解?日本著名游戏 市场分析师平林久和在2005 年曾经发表过这样的权威统 计数据. 一款游戏主机的软 硬销售比达到1.7:1即可维 持收支平衡 (PS3 可能是一 个特例)。对于中国这样环境 特殊的市场处女地来说。或 许软硬比达到2:1才能勉强 维持收支平衡。2:1的软硬比 对于中国大陆消费者的传统 **消费习惯而言。可能是一季** 无法逾越的障碍。2.1的软硬 比对于中国大陆消费者的潜 在购买力来说、却并非难如 登天。关键的关键,还是需要 厂商提供足够具有魅力的内 容服务, 才能逐步引导消费。

春天远不远?春天已 在望



兼近一段时间县是大作如期。《包含龙剑传 龙剑》来 有男称一流,流畅的操作让人 能写不能。《重生传说》传经 非常高,彼得在零上重温一 次:《时光教健》是一款德序山 原创AVG、剧情水一定要提为的 不下。《口贤 被 是 小新》、《影之传 说》等知名作品也有外传这 作推出、 的世们不容错过。像 《无限 回席》这样的创意益智作 品也值得玩家一成

, . ,



游戏的移植变在FSP版 「即《宿命2》一样高,相比 PS2版的原作几乎没有缩水。游戏在系统方面和系列其他作品有 很大区别,不管是战斗、料理、 办足接着打造等系统都有者很高 的独创性,值得研究的地方非常 必。FF以外本作相比原作增加 的领表奉并不算多。不过诸如当 技场 4周目以后的GOD强度等 不是版让人满意的。强烈难尊给 查次医子的。

要快的战斗 精美的人 一种 设、动人的故事。(重生)无疑是一部优秀的(传说)作品。众玩家对三线的战斗系统要 要不一,不过个人觉得这个设定很有意思,也给战斗增加了难 度。每个角色战斗时都分散在不同位置,法师再也不能像以往那样安心地站在战士身后咏唱魔法,很容易被打断。在Hand以上的难度中稍有不慎很容易就会 Game Over。



老实说,本作的画面恐 不写為 怕在PSP上再也找不到 年,本,但仅因为画面就护它护 之门外那你可一定会后他,游戏 的内涵都体现在杂满创意的玩法 上。利用视觉错觉来找出隐藏直 路的规则很有新鲜感,玩家为走 一步都需要或脱筋,没有一定的 空间感和想像力基本无从下手。 另外本作的音乐也非常体,舒敬 的音乐机简洁的画面配合物信到 好处

单规的智识画面再加上 一面 动听的音乐,本作给人 带来了一种洗涤心灵的感觉,但 可惜老是重复这样的画面和音乐 雅免会让人觉得单调。游戏的操 作简单,规则也不复杂,但实际 玩起来却很让人伤脑筋。与高滩 度不相符的是,玩家在过关后的 成就感并不高,游戏缺乏一种让 人反复挑战的冲动,如果能有更 明确的目标来驱使玩家相信会好 很多。



本作的素质比较料中 是原则的高生不少,关于良 计和难度都令人十分满意,节 新后的武器系统增加了游戏的 变数,游戏流程的长度也恰到 好处。游戏的画面非常地喊, 将各种风格完全不同的场罩表 现得林檎尽致。不过游戏的操作手感角点问题,按键和编章 你并就确举作的射击类游戏来 对于强调举作的射击类游戏来

游戏画面属于看着就舒 好玩那服的那种,华丽的背景 和精致的机体建模能让人忽略马 赛克的存在。眼花缭乱的弹角配 合各种绚丽效果丝毫没有拖慢的 现象,战斗流畅度很高。欢快的 电子音乐配合射击主题也是恰到 好处。新加入的横版关卡哥给了 玩家多元化的游戏体验,另外由 于"放保险"的设定被取消、难复 相比前作微微角所提升,老玩家 初上手时可能会不大适应。



数让人杂满久过感动 一个是限的作品,提升杨感上的 因本来看得它,其思本素质还是 令人基础的。丰富多亲的接缝和 忍术是游戏的一大亮点,而在关 生中,处搜集合成起术所需的。 上上人生在其中。游戏的,至所系 统比权鸡动。只依靠关卡中的最 大连击数采作为评判标准让人感 觉"弄…",而双生角的应定不在 性能和自己上体现出两者的差异 让人学有有些失败

不再是 编两个原原的 音中就够让人感见了。游戏在到 新的,基础上仍然保持了中心时代 可作游戏的 些特色标志,比发 "德硬"的手类、"无权"的3 和"奇怪的"攻击判定,再划之员 条件增强,导致了许多新所承很 对此。不过总体而言,本件的 推荐,如果与任师家不个事情许 "体身"的声。

本作的整体素质甚至 我的不知中高端手机游戏。人物即作的颇数极为,而且 非常不充畅,判定等细节设计得 也较本合理,手感更是差别。忍 术合成系统强有创藏,但实际上 起不到什么作用。关卡、敌人重 复率很高且没有存在感,前期 BOSS的过份脆弱和后期905S 的过份是现更是匪夷所思。本作 仅有的亮点就是怀自感十足的音 乐了。



288由或画型编的游戏 288由或画型编的游戏 整 画面、系统能达包了一点的 外 基 本作的收集要素非常丰 信 物件来装饰出一间极具特色的 秘密基地。说到游戏的缺点,那 就是难望编低。因为一路上会境 1、 是是具的敌人非常多,而且 他们,还会不明相心会没有H户。 个别主的和副可以了

作为一部对作形式,本人们具作拥角流畅的画面和优秀的手感;作为一部FANS向作品,本作成功地将(略啦A梦)的角色魅力展现了出来。游戏整体素质还是不错的,部分主线剧情中加入了语音,声优也清到。这样中没有人气女优强化具带。不过,比较遗憾的是游戏中没有设置到换道具,这样便会浪费不少时间。



(機大战)的构架加上(西 外)空时 / 5、人主、在 附近人 5、人主、在 附近人 5、人主、在 附近人 5、人主、在 时间 5、人 作是 系列中人 物深 得服 各的 次, 本以为在 故事上 胜有 让人 眼前一亮的地方,但能让 FANS 只明的 地方却并不多。 私系列 以往的作品一样,游戏在 谁愿 方面偏低,要想面关并没难 度。语音、 CG图片在本作 、 这 等等写的东西,很难: 人 感觉到 1.条列,但此

(修大心)的超级点形 不同作。相信只要是系列的 FANS看到这部游戏都会抱怨, 美名其曰继承了(楼大战)种种优 秀系统,结果出来的却是一部不 伦不类的作品。战斗过于简单, 行奏十分拖沓 建宫也毫无结岛 可言。游戏不但鲜有语音,剧情 也凋弱得可以。SEGA原本,能 认为众多的角色足以吸引FANS 了,但个人认为其正的(模大战) FANS反倒很难接受本作。



新颖的题材加上扎实 新颖的题材加上扎实 的表现功力,就算确 关多次后其中的人物关系仍有很 大可研究度。不愧是小岛秀夫领 伤开发的作品。虽然剧情上从头 倒尾都跳跃着强烈的音符,可惜 流程夹在太短,也没有多少让人 设人的要素,抗止10周目也花不 了多长粉铜,耐玩度有所欠缺。 其实就是本的选材来说,本作是 很适合设置多条分支剧情的,期 行续作能弥补这个遗憾。



对于一款动局改编的 不是对 ACT游戏来说,《蜡笔 小新》的柔质的确不错,手感为 面可以算得上是20动作游戏的上 乘。可惜和前作相比,本作只能 每是一个资料片,在系统上没有 什么进化之处,画面普"较OBA 版也没有什么太大的变! 倒是 新增加的几个利用轴控笔玩的小 游戏比较有意思。众多隐藏要素 对于 收集狂人们来说可以忙活 阵子了。



作为(方 [队)的平 本(E) 作,那些来自于(特 石·珍珠)的口袋妖怪无疑是吸 引人再次拿起笔狂虚自己机器的 根本原因。游戏的画面谈不上华 侧但看着很舒服,音乐说不上激 器但听了悦耳。剧情虽然不能波 粉壮阔但一路玩下来会觉得一等 轻松有意银。如果说不足,他就 是后班的BOSS太空产,而无法 跳过的冗长对话也有原 严禁人

作为"(口袋好作)系列" 所有"科学"的分支作品,本作的素质相等不错。系列特色之一的改集要素依然丰富。并且新导场的代码石、珍珠)版的精灵也为游戏僧色不少。战斗方面,这次精灵的攻击方式明显丰富了,使捕捉难度的还是NDS屏幕。相比前作虽然这次的故事流程变长了,但是前期剧情交代比较拖沓,不能跳过也让人颇为郁闷



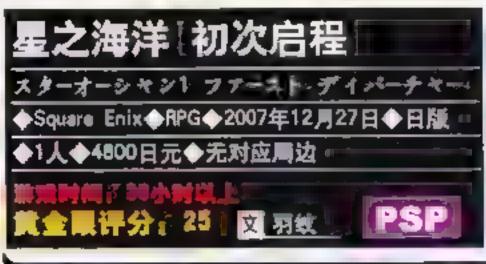
到于如下、永茂、(忍者 不幸我) 龙。传)的两面几乎能用"惊艳"两字采形容。隼龙流畅 的动作和船控操作的顺手也让之 前的怀疑全消。解低了的游戏胜 度即使是不擅长动作游戏的玩家 但是军松过关。而对于产于 一、不能是是是人也不必是一人 简单覆光脚。只可惜和K战神)一样,流程过短与关节较家用机战 故计得相对缺乏的意是本作报大 的两个迷憾。

後鄉將賴敬操作如此 会學(357) 完美地融入到ACT游 设当中、本作也算是迄今为山 NOS上的第一款了。游戏的操作 注意令人忍不住要赞一个。助 差、爽快,同时不是技巧性,打 。 是极为流畅。值得称近年, 在 是 30的重重和音乐,都保持了 性 的水准,比较遗憾的是游 成二十没音声音,皆情表现力缺 之大作 等年 不过总的来说仍是 報告当有工修門的性。



"(热血高核)系列"想办 是 每位从F C 时代过来的 玩家都玩过,作为时隔20年发 生的条列最新作,本作的进化 点的影相当之多。不仅操作了 感得到了完全保留,游戏的间 的都经过了重新制作,另外新增的连重槽模式也可遵可点, 使游戏的玩法更加火爆。如果 你喜欢这个系列,那本作一员 可以让你找同小时候玩F C 版的 事份縣成

"(热血)系 的新戏手 如此 4、并完整本单 1 成为 如此 4、并完整本单 1 成为 有 版出色 这主要",并代作 动 领例"。 对求 於7 缓慢育关 新 加入的 量力系统"加强了游戏的 可,性 早是没有多调子虚查定 負 并中又主的"(基本)系列" (实 兑到稍有不满的地方,那 就上轮到外场选手处理球时,他 们的反应会慢上半拍,这无疑影 响了游戏的整体流畅度。







(是之海洋 初次启程)(下称"(SO1)")又是PSF平台上 款复刻作品(为什么我要说"又"

orz),虽然这种性质的作品带给玩家的感觉不及系列新作那样来命人心,不过好在厂商在对待短刻作品的表现得比较用心,再加之原版游戏本身独具魅力,因此最终为玩家交上一份还算,越桑的答卷。虽说是这样,但游戏中仍然存在一些股枢,下面本人就具体情绕游戏中一些让人不适的地方来淡淡切身感受,如果您读过之后待反对意见,请不要扔鸡蛋哦(笑)。

送到这部作品,就不得不说 说它的剧情。本作以开高时在名 克行星上流行的怪病、主角遗母 外星人等事件牢牢抓住玩家的游 戏欲,之后以为寻求事件具相而 利用"时空之门"回到300年前的 众人在那里经历的各式境遇为主 手而来都里经历的各式境遇为主 手而来数量繁多的分支剧情而 让玩家完全沉溺于其中。不过可 能是由于收录的事件过多导致部 分事件在细节的处理上路显包 促,反而给人一种意犹未尽的感 觉,这其中典型的就是对"真红 の盾"这位神謀而又略带悲情色彩的敌方角色刻画之力,他与约书业。又新丝兄妹同的细胞被描写得平成无奇,给人以未能完全发挥"真红の盾"角色形象作用的感觉,而在游戏后期剧情中提到的"死之诞集团"最终也以艾莉斯轻描淡写的一句话而从游戏的照台上瞬间退下,当你在满心期待下件圆满等家的时候,这种草草结尾的方式让人感到惊讶的同时也引来一阵牢骚。

一些对比

玩过本作的人都会不约而同 地对将其战斗系统而"(传说)系 列"相对比,不过大多数人都会 得出这样一个结论。那就是 (SOI)的战斗并不能势得上特别 爽快。虽然角色们可以在战斗场 **聚中甪阳地移动。不过由于攻击** 判定只能在直线上产生。因此从 很大程度上限制了玩家在战术方 面的发挥。"(传说)系列"战斗的 **精髓就是在于不同技能间的连** 上、能秀有效大成高許士直接美 系到战斗的结果和玩家的爽快您 受、而(SO1)则更注重于了解各 角色的不同性格与行动模式。通 过这些内容来针对性地学习符合 他们特长的技能来实现个人战斗 能力的提升,而存战。1中对政主 技能的选择相对来说并不是特别。 严格,除开面对最终BOSS 稳 藏8088这几个强力敌人前需要 **认真揣摩 番外,玩家在游戏中** 的大多数战斗都只需蛇上武器前 去锰砍,体力不足时等待后方角 色补血,然后继续重复上面的过

程直到胜利音乐的响起。Bjoin

久不免让人感觉乏味无奇。

○过于EU2 设计缺陷~

不得不说。之前未曾接触过本系列的羽纹在第一次看见角色特技的面的时候确实有一种摸不着头脑的感觉,琳琅满目的技能表、每位角色都能学习任何投键、再加之技能工会里含沙引影、摘向性不明的解释让我这个心显得无所适从,从这一点上来总,《SO1》的系统对于新手门临还是显得有些高。倘若还何制作《建之海洋》。一次进化》(下称"(SO2)")攻略的机会,倘若能在新作里看到这方面有所改善,那本人就表感动得流泪了。

(501)另外一个令人诟秘的 地方就是角色在大地图上"电速" 殷的移动速度,而游戏内容中又 经常有从大陆北端A铂徒步走至 大陆南端日载的"无敌"设定来折 烧你。因此由此而引发的嘘声不 绝于耳。虽然游戏中确实存在可 提升大地图移动速度并且不遇敌 的奇妙宠物,不过讽刺的是当玩 **家得到它的时候,游戏马上就要** 游关了……近来得到一个好消 息、那就是SE在介绍(502)的时 候特别将"角色地多画面移动速 度UP"作为一个瞬目改善点来单 明. 看来厂商还是蛮有"良心"的 (笑)。

好了,说了这么多的缺憾, 也算是本人对(SO2)的一些期望。作为一款复刻游戏,(SO1)的总体表现还让人满意。希望接下来的(SO2)模如它的副标题"一次进化"一样,给玩家带来前所未有的新鲜感觉。



林匹斯之蓝

背景浅析

场新了有各斯规章种游泳人的话 果的种原个的的托话戏列赛个里则谁 与义活创和《斯里》类性的是珠 那逐中成有有物也的游是的和神它的 自用本不工工工术大量 是的托都基战托神 和的这目斯非做种斯 种性些的的凡达的与众这而名的 活格外。一块果对 本 历师也且的历 物多木 台 林 史周是世都史 面看过的然阻范之匹中为知养 **就看我设游** 挡弧事斯 尼游贝针戏士 戏顺也的托

文 東先知 美編 湿香

阿提卡地区

游戏中的第一个场 累就是古希腊的阿提 卡,准确地说,阿提卡 是一个地区的名字,不

■波希战争时的战船

过很多时候人们都直接把它当做是一个城市了。阿提卡地区南边和 东边是爱琴商、虽然地理环境不算优越、但公元前十一世纪时已建 起了居民点。阿提卡地区耕地面积小,降雨量也不足,只有畜牧业





能够得到一定程度 的发展, 所以这里 的羊毛非常有名。 这些条件促成了居 住在这里的希腊人 进行嫌緊的海外贸 易。阿提卡地区最 重要的经济作物是 橄榄,希腊人在生 活的各个方面都会 使用橄榄或橄榄 油、这也是希腊神 话中橄榄频繁出现 的原因吧。

◆取材于希腊神话的绘画 创作。很好地表现出了阿 提卡人的生活状况,

度希战争

具林医斯及神派遗迹托斯来到阿拉 約日約是治療対抗來犯的放斯管理。學覽 作为神们本源的希腊如果被异型侵略 神自己的安全也会受到成熟。在历史上

庞大的波斯帝国确实曾经对希腊的城邦展 开过侵略。在公元前499年至公元前448年间曾经 数次攻打希腊。在战争期间希腊人中曾属生过无



点游戏中的故题。

教育歌可注的故 **津津乐道的斯巴** 达勇士 还有以 少胜多的马拉鞋 城之战等。存在 历史上颇有名气,被斯士方则以专刀和战象而闻。 名。游戏里有些杂类使用的武器就是弯刀。他象 在游戏中虽然没有直接出现。但是在游戏的隐藏 粉画星则有前期设定中的成象因为影 自于希腊人 **在战术和指挥上有着较大的优势。所以在兵力不**。 是的情况下最終还是取得了战争的胜利。当然 了。游戏里藏事的胜利是因为查托斯那过人的勇 猛与力量。

马那然冬

摩尔莆斯

在太阳消失之后, 大地被黑色云雾所 笼罩,牵托斯也受到了这神秘力量的影 响。这力量的主人就是希腊神话中的梦神 摩尔爾斯。传说摩尔爾斯是腰神許普諾斯 的儿子、有两个兄弟懒虎娇斯与福柏托 尔。摩尔斯斯总是躺在自己肾髓的和全里

别被密蒙花簇拥的象牙床上,掌障着人类的梦。

但实际上、摩尔南斯兄弟一人都要掌管人类的梦,而且 各司其职:摩尔莆斯负责人们平时的梦。福柏托尔负贵恐 怖、吓人的梦、樊塔萨斯负责制造一些迷幻的、不真实的 梦。在此之外,摩尔甫斯还察管着国王、英雄等大人物的 梦,所以他的地位显得比较特殊,人们也经常忽略他两个兄 弟的存在,把他当成所有梦境的主更者。在游戏里,摩尔斯 斯利用太阳海的消失,将自己的力量限布于整个世界,让奥 林匹斯的众神大多陷入了东。如果奎托斯不能阻止他、那 所有的神影将服从于摩尔蒂斯、他也将占有整个世界。

各位武者取获都已经知道。其代的长端运动 马拉松的来源就是这座马拉根城。游戏中的乌扯 松城被摩尔敦斯的黑色云裳所笼罩。读了一直说 聚之城。但在历史上它常是一座胜利之城。於无 被斯人的军队旅过爱导海在高雅典不划 約乌拉松養職工業典人得知消息壓長職积极者 战。一面派著名的她步能于奥里克第斯去尚武帅 城邦斯巴达寻求报兵。而是斯巴达人和拒绝了这 一情求。要量能够斯无奈之下又赶回了难典。这 时的难典人已经开始在马拉松组织军队 非休息 自己的地理优势发挥战术重创了激人。将波斯人 击退。为了把大茶胜利的消息传递给焦急期盼中 的难典人员《美里庇第斯不顺自己连续奔流的排 累和战斗中所受的伤意拼命奔向乘典城。雪当他跑 對難典域的中央广场對已經累得奄奄一點。 庇第斯用尽剩下的所有气力大声喊到。""欢乐吧

國際主義 常教制在地上 有 主波有關非

乌拉松之战是 历史上著名的以他 胜多的战斗。为了 紀念这场藏斗。也 为了纪念献出自己 主命的英雄變量原 第斯語1898年的第 一屆奧林匹克运动 就是乌拉松赛单 顺奏程的长度与马 拉楼正建典的距离一样为42、155公里。不过在游



血液新士長浮雕

戏中。霍托斯可没有跑罪么远的距离。从乌拉松 罐到太阳神殿对他来 说可是不要吹灰之力的

希腊神话简介

希腊文化原于古老的爱梦文四。古人对生意文字和自然基本都被到难认识期,再加上抗原生存 望 同时品现的不少传奇风湿故事,神内就这样在情况下逐渐误生,将在心声响力 、十 但处到方 工期十、八世》用是李片气 这些种话故事最初都是囚禁相馈。而 起诗人 网络诗歌的形式拂暮都 分排保存了下来(如荷马的人荷马更诗人, 林西思德的人种普·等)

希腊神话包括英雄传说和神的故事两个部分 英项传说起原子对租先的崇拜,其中的主人公大事 并种生人、体现了人类压取自然的分型、神的故事《描述神》等在着自然和生活的各种现象与事物。 以和凡人一样的人际主要组成从南部为中心的奥林匹斯特较达多,这也是 战神)牛较多多及6 方面

希腊神话中的神宵者和凡人 祥的东题襄东与私欲,也像人类 样参与各种活动 苏且州自火 多个性鲜明。没有转做主义因素,也很少有神秘主义色彩,所以人民很乐 散缘失这样的神话故事。 可以说,希腊神话不仅是唐翰文学的土壤,而且对后来的欧州文学也有着 呈飞的影响

思用種思

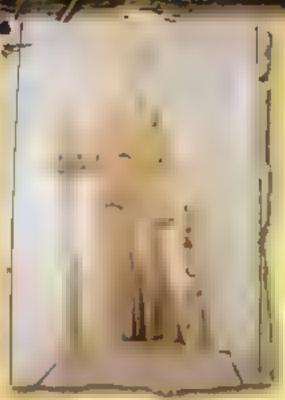


▲雅典卫城祭祀雅典娜的帕特农神庙遗迹。



虽然在游戏中雅典娜扮演着 个有些阴谋家感觉的角色,但 是实际上她却是人们最崇拜的神 之一。在神话故事里,雅典娜是 智慧之女神,她教会人类养生养 马,制车造船,又赐予人类耕作 工具和纺织工具,最后,雅典娜 还将法律写秩序带到人间,并且 把战术传授给人们。在农业占社 会主要部分的当时,雅典娜的能 力使她受到了众多人民的崇拜。

雅典娜在众神之间的地位也



▲帕特农神庙中的雅典哪像。

比较特殊,她是众神之主宙斯与聪慧女神攀提斯的女儿,相传宙斯听了"儿女会推翻自己"的预言,于是将雅典娜香入了腹中。可是在以之后他就开始严重的头疼,诸神问谁也没有办法,最后宙斯只得让匠神林斐斯托斯劈开自己的头颅,这时雅典娜就身披我装从宙斯的脑袋里走了出来。她不仅有着和铜斯一样摸空雷电的烧力,还有一面充满神力的伊吉斯神情,所以她的力量比绝大多数神都要强。虽然雅典哪平时性格温和,但是在"工作"上却非常严格。她惟一的缺点可能就是嫉妒心很强,无法忍受别人的挑战,如果自己比不过人家的话还会用自己的神力"作弊",她由于嫉妒美杜莉的美貌而将其变成怪物的故事就是人们所畅知的。

■希腊出土的陶罐 画面内容描述形典据从市斯脑袋里出来的瞬间。

杨利俄斯与太阳战争



本用在人们的有法是是一种的一种,不可能是一种,可能是一种,也可能是一种,可能是一,可能是一种,可能是一种,可能是一种,可能是一种,可能是一种,可能是一种,可能是一种,

为了避免世界落入他的统治会。 查托斯就要找出这事件 墓后隐藏的真相。 让太阳老师赫利使斯和他的战车重退 ■ 新利他斯与太阳战车的原面。



天空

说到薛利俊斯。很多人都会把他和阿波罗弄 漢。克克他们谁是太阳神。各界人士其实也是众说 纷纭。其中一种说法是说阿波罗是光明和艺术之 神。而薛利俊斯才是负责驾着马车在天上驰骋的太 阳神。相传籍利俄斯是一位身材高大的美男子。头 顶有着太阳光的光环。他每天都要驾驶着火焰战马 拉着的双轮战车从大地的东边升上天空慢慢西行。

最等从天空的西边藩地。人们看到太阳在白天从 天空中经过。其实看到的就是菲利侯斯的战车。 正是因为有了他和他的战车。世界上才有了白天。 与黑夜的区别。他驾车置空时就是白天。阵落之。 时就是夜晚来装了。游戏的最后。查托斯击败了。 雅默灭世界的势力。太阳神的战车转于又升上了。 天空。虽然查托斯的噩梦还没有解脱。但对于地上的人们来说。这确实是个不错的结局吧。

The Cases of Olympus

黎明女神厄俄斯

太阳神桥利俄斯有两个姐妹,她们分别是月 之女神建勒涅和黎明女神厄俄斯。这两位女神也都 看着自己的马车可以驰骋天际。不同的是,塞勒里 是作为月亮生现在空中,而厄俄斯的工作则是在黎 明时分的空障布满朝霜。

作为黎明女神,厄俄斯學天在清晨之时都要打 开天界的大门,让赫利俄斯与他的战车能够顺利升 宝。〈荷乌史诗〉中把厄俄斯描写成一位有着超越自 然之美的女子,时常穿着以花朵编织成的长袍。还 有着漂亮的手指与金色的手臂,在有些描写中她还 有一双翅膀,眼泪还会化作清晨的露珠。不过在美 貌之外,厄俄斯最广为人知的一点是她的多辑,她 有着很多情人,不仅和众多的神有来往,还爱上过 不少英俊的凡人,其中最著名的就是提托诺斯子。





▲同样是古希腊出土的陶罐, 内容为形像斯与她的马车。 包俄斯在爱上提托运斯后, 曾向宙斯请求赐予提托 运斯不死的身体, 但她却忘记了让宙斯赐予他永选 的青春, 结果只能看着自己的俩人渐渐老去

游戏中的厄俄斯由于失去了赫利俄斯的光芒而显得十分黯淡,而且自身的力量似乎也受到了损害,在奎托斯面前,她完全是以一个很低的姿态央求着奎托斯帮助自己。毕竟如果没有了太阳,也就不再会有黎明了。



■公元前490~480年间的容器画像。厄 俄斯与她在特洛伊战争-中丧命的儿子。

▲游戏中的厄俊 斯雕像。

地方内容包含的神经历术

EUNISED ESBIN

塔耳塔洛斯

在希腊神话中,塔耳塔洛斯既是一位神、又 是地狱本身。作为神来说,塔耳塔洛斯是五大创世 神之一,他的创造就是地狱。其他四位神是是大地 女神盖亚、黑暗神俄瑞波斯、黑夜女神尼克斯和爱 神厄洛斯。正是因为有了私或之神和俄斯所避生的 这五位创世神,才会有整个世界出现。在现存的传 说中对塔耳塔洛斯作为神的描写并不多,这种他的 性格不太鲜明。比较常见的说法是将耳塔洛斯和盖 亚结合后盖亚生下了最小的儿子提丰,提丰曾挑战 审斯的统治。

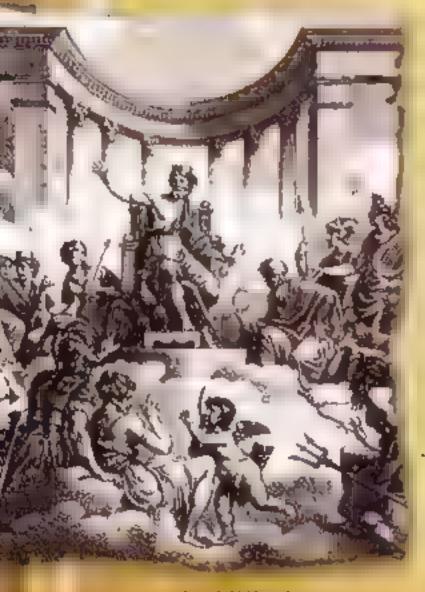
作为地狱的本体。塔耳塔洛斯是一个无尽的

深渊,处在比陷低斯掌控的冥府位置还要低的地方。古希腊人认为塔耳塔洛斯就是世界的锻低端。相传一个铜陆曾从天界掉落,9天之后才落地,而从地上掉落到地狱又花了9天的时间,从这里就能看出地狱是个多么深的存在了。和容纳亡者的冥府不同,希腊神话中地狱的作用更类似于一个监牢,这里终年不见夫日,一些被众神击败的敌人都被关神在此,其中最有名的囚犯就是泰坦一族了。在游戏中,泰坦们被层层锁链囚于塔耳塔洛斯,作为晚林匹斯众神的手下败将在这里受希折磨,剧情中关键的泰坦巨人阿特拉斯也被关押在这里。也有说法说一些生前罪要深重的人类也会被送至塔耳严洛斯,在此受着无尽的折磨。

奥林匹斯十二主神

宙斯

具体区断十二主种是古希腊人都拜的主要对款。也是希腊神名皇最将名的神。他自身自身让 眼影中要自各种主要,生活地位神都对人。但生物至大中等。 极认为。 大十二十种为为了



▲十二主神的画像

蘇拉 诸神之后 女性 娇姻与母性之女神 海洋之主、大海 马术与地震之神 波塞冬 丰饶 农业、自然与季节之女神 德學忒尔 赫斯提亚 健康与家庭之女神 爱与美 欲望与生 殖之女神 阿佛洛狄德 赫利俄斯 太阳神、光明 医疗之神 阿诺斯 战神,狂热与破坏之神 阿忒弥斯 狩猎与处女之女神 雅典娜 智慧、手艺与战术之女神 匠神、火与锻炉之神 蘇斐斯托斯 器耳唇斯 诸神的信便。两贸 、速度与盗贼之神

诸神之主,天空 盔电与裁决之神

入外也有限位种经单级列于十一生种之间,但们是 农民与是货之种较级民事斯和平的与则,加之种哈底物 缩 说键录与永庭之女种转斯提亚将自己的生种之位让给了权 饭尺多斯,布哈底斯的生种位置则是代替了充法与女儿团 聚时的漫类式很(后文表详细介绍)。

后,那一种是一种是一种一。

指滅

作为冥府之神喻是新的撰藏人 表皮的出身 其实相当"星藏" 他是玉大创世神其中之"黑暗神" 他是玉大创世神其中之"黑暗" 其河斯堡 克斯人士他一的提識者 传说中他会裁判 如果没有 的广省过海 但是会收取一些费用 如果没有 钱的话就要在岸边传播,百年才能通过 正是国 为这个传说 古希腊人在菲萨时都会在亡者的理 陈或口中放几枚钱币作为政河的费用。

关于卡戎相貌的说法有很多。——些人认为卡 戏是一个枯瘦虚弱的老人形象。穿着带有兜帽的



▲卡森从亡者的口中拿过被筛。

斗着手持船架。还有 人认为他的形象和魔 鬼相似。不仅头上长 順。有时还有恶魔般 的翅膀。游戏中的卡 成形象十分独特。他 是一个审着全色面具 的老人。被着一件照 色的斗差。并且拿着 一把大大的镰刀,整 体形象更类似于西方 传说中的死神。而且 在游戏中重他也客事 了"守卫者"的角色。 阻止查托斯进入翼 府。其实在神话中



本量常米开朗基罗的名画《最后的审判》指给的是基督、但是其 中不乏希腊神话元素的存在。即 中的就是其府提该人长术。

其府的守卫者应该是三头地狱犬到耳柏洛斯。



▼ 御托斯与卡戎的战斗

奥林匹斯山

學林匹斯仏術表在表門技能, 它是由非洲大陆与欧里大陆练压而成的。最高级有度2917米。身体区斯这个名称的希腊语意为"激光"。用这样一个名字来命名这族种山实在是合适不过了。奥林匹斯仏高耸、口。一年之中有大平时间被称诱肠多名。山坡上松树等耐寒树木柳柳花花、各谷十万是被。古秦瑞人会理这美妙的地方作为众种的居住地。可以也是由于基立优生原体吧

在种话中,为林不斯以及整个条件 的中心,亦希腊又居此球的中心,那奥 林匹斯山就是整个世界的中心,经会这 个世界的诸种则为定就居住在这座宏山 上, 他们在山上有着自己的宫殿。在 这里线治整个世界。深过在后来希腊人



▲奥林匹斯山的美景。

的脚步开始踏上泉林寇斯山。他们发现山上其言拜没有种的存在。而从水神话中就将奥林也斯山也进行了神化。从为诸神居住的山井实在卷之的。人类无言能及的健方。另外,现代奥林岛克运动的名字也是来源于这座儿

35



阿特拉斯与泰坦



▲纽约洛克菲勒中心楼前的阿特拉斯铜镍、

《奥林匹斯之链》里,赫利俄斯是被从她狱深渊里逃出的泰坦阿特拉斯扯下了天空,所以游戏中的世界失去了阳光。泰坦是什么?他们为何会被关在地狱里?这位阿特拉斯是何许人也?这些问题在希腊神话中其实都有答案。

说起泰坦,就要追溯到奥林匹斯众神统治整个世界之前,那时的世界是由泰坦统治的。 "泰坦"这个名字是这些神的族名,他们掌管着天空、大地和海洋,也让整个世界充满了和平与富饶。他们中的第一位主神际做尤拉诺斯,他被大地女神盖亚(她也是泰坦族)推举为众神 特拉斯。

之主,但是却因为性格相缘能张而被众神厌恶,都后被自己的儿子克名诺斯杀掉。尤拉诺斯岛死之前给克洛诺斯下了诅咒,说他也将被自己的儿子刺杀而死。之后,克名诺斯做了泰坦族的第一位神王,他因为惧怕自己父亲留下的诅咒,就将自己的子女全部吞入腹中,只有宙斯幸免。在获得了力量之后,宙斯联合众神,推翻了克洛诺斯以及其他泰坦神的统治,并且将这些泰坦关入了塔理塔各斯 也就是地狱。阿特拉斯就是泰坦族中的 爱,不过可能没有自己的兄弟符罗米修斯知名度那么高,他在战败之后被街斯所罚,必须站在大地最西边的边缘用自己的身体支撑起天空。在另外一些神话传说中,阿特拉斯也有一些很地惨的遗遇,如被美杜莎的头颅变成石头等。

游戏中的阿特拉斯也是命選多赛,最初被关在地狱中受罚。然后又做了珀尔尔福厚的棋子,最后潜得了和神话中一样的下场。 季托斯用锁链再次将他囚禁,并且将整个世界压到了他的肩膀上。在 些雕塑或绘画作品里,阿特拉斯经常被描绘为一个肌肉结实的形象,用自己的双手和肩膀抗起了一个球体。不过这个球体并非我们的地球,而是包括了神们所居天界在内的天球。有意思的是,为了起到装饰性作用。古时人们绘制的地图册中经常会有阿特拉斯扛起世界的图案。 久而久之,阿特拉斯这个词(Atias)就有了地图集的意思。同时因为他扛着天球的姿势,在解剖学

上人类的第一领 椎骨也是以这个 名字来命名的。

> ▶墨尔本市中央 商业区的黄金地 段柯林斯街上的 阿特拉斯雕像。



作为游戏的最纯8065 泊尔塞福定场演者 个亲国最家世界的角色。 不过在这类磁的奇术者 她其实是一个命迹常带的女人 - 班尔塞福源 是十二主神之 直然与大地之女神都是或尔利 女儿 是一位端庄的美女 原受食品等来的完 夏 阿瑞斯 赫耳塞斯等神器曾向政尔塞福湿求 婚。但是德星忒尔拒绝了他们。并把自己的女儿 華在經濟與林匹斯众神的地方。 虽然德里忒尔证 強尔高福湿避开了具林匹斯众神的胃光。但她却 没有料到在奥林匹斯之外也有人正对她女儿虎视 **妣妣**。

有一次和尔德福這在一条河边采花被實際之一 神哈底斯发现。哈底斯使特迪启到了自己的领 地。被墨忒尔发现大儿不见了之后就开始疯狂地。 寻找 『阿是她的神力只限于地上』位于地下的真 』 府中的情况推一无所知。所以她在地上怎么也找 不劃泊尔書福運》是看正是可以从天上看到一切 的蘇利俄斯告诉了她确尔高福湿的去向是可是都 星忒尔菲无力到其府找回女儿。只得去向雷斯求 接。「与此問时」「因为信量减水一心等找支儿」。甲 已放弃了对大地的治理。【人间早已回为大地不再 生长作物简讯荒选地。【人们的关诉与众神的请求】 让實斯不能无視这一事态』他命令哈底斯交还劝 尔塞福泽。也命令德显忒尔重新开始治理大地。 虽然珀尔塞福涅终于能够圆到地上。可是她在真 府中却误食了诅咒的果实——三粒石模籽(也有 说法是一种。因粒或大粒》。 所以每年都必须再 图到复府特三个月。在这三个月里,失去女儿的



▲游戏原画中的功尔客描置。

德臺忒尔 无心治理 大堆。原 以世間就

到珀尔塞福涅 从冥府回来才 金春暖花开

本文标题 的背景图片描 述的故事就是 等年春天开始 时。神使辞耳 墨斯特珀尔塞 福涅从地下世 界带回大地时 的一幕。德星 忒尔激动地张 开双臂弯下 腰。来迎接自 己心爱的女 儿。珀尔塞福 退由于在暗无 天日的冥府生 活了许久。度 肤已经是惨白 的颜色。身体 似乎也虚弱得 只有在赫耳曼 斯的持扶下才 能行动;惟一



[家等下的难尔斯模型,兼给的外生

能作出的动作就是一种出双手投向母亲的怀抱。 但是在游戏中的确尔塞福湿可比神话中的强气 了许多。她不仅不,越从于自己悲剧性的命道。 反而还试图利用阿特拉斯的愤怒将整个世界最 灭〗即使自己也会"唯之毁灭也无所谓。"指命》 这个可怕的东西不仅会束缚住一个人员而且就 算是神也滥脱不掉。 虽然查托斯最后成功地阻 收无收的 上了珀尔塞福涅。但是自己何时才能摆脱这被 冬季。接 众神利用的宿命呢~~~~

这么一点点篇幅其实完全不够持希腊神话的体系与"《战神》系列"的背景说清 楚。能够让读者有管中窥约的感觉。笔者就已经满足了。由于笔者对希腊神话的了 解并不算透彻、而且一些细节究竟是怎样各方面也是众说纷纭,很难找到一个统一 的说法,所以文中不免会有一些内容与众读者所了解的知识相悖。如果对这些问题 有什么见解,欢迎来信与我们讨论。





时间一年战争未崩,联邦军终于开发出第一台适合新人类驾驶的MS 意志 NT 1,另一方面获得情报的吉翁军打算妨碍联邦军的新机体开发计划,最终两股势力振绕这部机体在殖民卫星的 Side6 恢发了一场小规模战斗。

机动舟号 高铁的80

▶ 67-63 的火力 可以推動一般小 型機能。

机机机铁岩

一年战争特素。的一年,不甘心失败; 特军再次召集兵力组成或特募集团, 并发起了星辉作战, 使联邦向告 勤的战事再次打骗。

▼ 自有法48-1 和 6 前 2 老的合作同志的自 高达无论性的基本水力每十分优势。

10|||

年战争完结后的7年,因为不满地球联邦军内部提坦斯组织的压迫。同属于地球联邦军的 布利斯在将召集志同道合之生,组成反地球联邦 政府向联邦军提出了挑战。

话梅杂志&3DM-SMV

剧情部分

本作的流程分配情和战斗两个部分。在影情部分,除了些原有的设定,游戏还将对一些不为人知的细节部分进行深入描写。另外本作还新加入了"历史指挥棒"系统,所谓的"历史指挥棒",就是指每关剧情的关键分支都交由玩家决定,不同的选择会对故事的发展方向造成变化,同时也会对相关人物的等级产生影响。

間正限界点の残ら



ガンダム東作3号機団 オータンをいう。 神神となるガンダムニ オーネスという 地大共等コンモナ音 海道自然大型アーズが一名 決価することで理念と考る。







▼ ▲不同的选择会影响删博的发展 和 使用的人物。



心斗系统

在本作的战斗部分,地图已经不再是由我们熟悉的四边形成六边形的格子组成。整个地图根据地形和名称发分成为不大小的区域、游戏里把这些区域称之为"州"(Province),这样设计的好处是可以更直观和精确地表示机体的移动距离和射击武器的射程。

▼ 進入一擊大型的處斗区域往往就能。 攻击到敌人,但反过来遭受攻击的可 他也同样变大了。

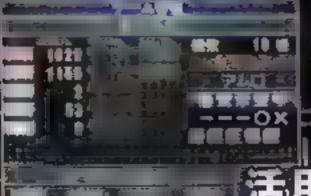


▼ 在敌人集中的战斗区域配置一台高达。就能有效率制住敌人。合理运用每个战斗区域的特征对作战是很重要的。



NAME OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWN

飞行单位可以无视地形移动



4 推興 953(幕功用飞行机)的机动战士可以在山和海之间自由移动。

▲虽然飞行单位的机动性上升了。但是如果在海上 \$P\$被破坏的话,搭乘的 MS 也会被视为被击落。

●每个区域都有各种的地形效果,进入前应 先列斯该地形是普对自己的规律有利。

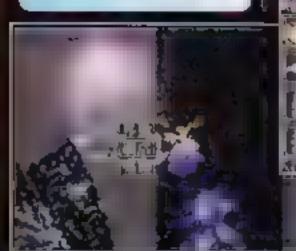
活用地形效果来战斗

话梅杂志&3DM-SMV

队伍的编成

比起同类作品的战斗系统, 本作更 强调集团作战。战斗中,敌我双方可以 各投入10个小队,1个小队最多可由? 名驾驶员和10架机体构成。一个战斗区 域可以驻留多个小队,同 个区域里的 小队还可以通过"编成"指令来交换各 自的成员。小队里的每个单位都有"攻 战"、"防战"等参数,小队全部单位的 数值总和再加上驾驶员的能力修正,就 是整个小队的战斗力。

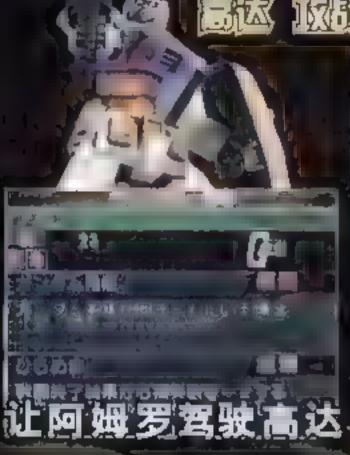
段战 攻击时的战力 55. 括 防守时的战力 可以移动的区域数 路办 移动和战斗都装消费



1 四合回

◆活用"檎咸"指令来取

得优势吧。



ooxxo

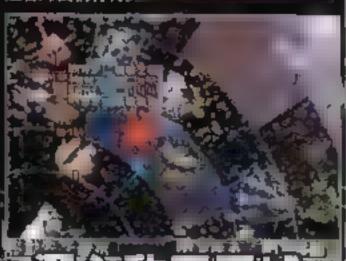
出超越常人的能力。

角色和技能

除了机体的基本战 力, 驾驶员的能力也会对 小队的整体战力造成影 响。本作中驾驶员有等级 和技能的设定,技能的种 类有很多种。比如"对小 队内MS的攻战和防战加 上驾驶员等级。10 的修 王"等。总体来说就是驾 聚高的等级基高, 技能的 效果越圳黑。在边以阿姆 罗为例,为大家介绍与驶 受对小队的实际影响。

当敌我双方处于同一个区域时就会发生战斗。战斗中攻防双方的战斗伤害计算是不 样的,其中攻击的一方以攻战为基础数值,防守的一方则以防战为基础数值,再加上 地形和各自驾驶员技能等要素,就决定了战斗的最终伤害。另外本作里的作战单位没有 HP 及耐久力的概念、敌我双方根据战力差距决定小队里机体被击破的数量。

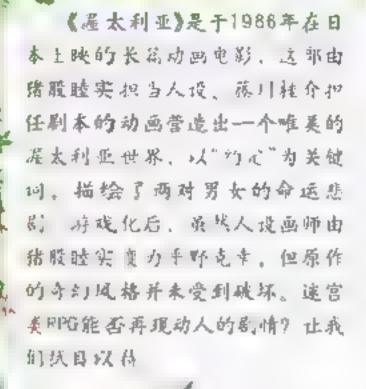
▼ 在进入激人的区域前一定要考虑各方面室 对我们有利。





用战力的优势





Story

文 陇月

伊萨和巴灣,是分别位于大陆南北的两个国家。从古代签订互不侵犯条约以来,长年维持着和平稳定的邦交关系。

另外一边,和妻子 玛琳平静生活的伊兹也同 时接到了两国的战争协力 邀请…… 美錦 没香



是不可见之间。

本作是一款迷宮RPG。玩家扮演的 自然是主人公伊兹了。游戏由AVG和 RPG两个部分组成。AVG部分需要跟故事中的各种人物对话。并以特 定的选项推进流程。AVG部分完结后进入系统随机生成的迷宫。迷 宫中潜伏着众多致人。大量的陷阱和机关也都等着玩家前去攻克。



420000

AVG部分的下屏基本处于闲置状态。

不过在迷宫部分会用来表示地图、持角道 具、角色状态等详细信息。上屏作为主要 游戏画面,除了显示角色。敌人和迷宫地 形地貌外,也可以查看角色的体力。状态 异常等情报。每个迷宫攻略完毕后,系统 会根据现象的表现给予评分。

▼AVG部分的 对话通道,角 色们会在上牌 说台词。 ▶ 財產產業發過 获得的勋章做 也有所差別。这些勋章可用来购 置道具,为下一个迷宫的顺利进 行行好紧继



新是和女夫平平安安地生活。伊兹 等就是和女夫平平安安地生活。伊兹 等就是和女夫平平安安地生活。伊兹 大利亚之树祈祷。 、、

生 是一个开朗活泼的女性,在民众中很有声望,她与巴滕国王子告尔秘中很有声望,她与巴滕国王子告尔秘中很有声望,她与巴滕国王子告尔秘的阻止战争的爆发。自己反而也被卷尽,然后发的女性,在民众,我们争之中。





很遗憾,原本应该在3月就和玩家笼面的本作由于某些原因 延期到了今年夏季发售。具体的发售日期还未确定。在本作的最 新开发团队中、加入了曾经开发进"《圣剑传说》系列"和《Motter ii》 的Brownie是Brown。希望他们的协力能使游戏素质得到进一步 保证、给期待选款作品的玩家交出一份满意的答卷吧。



▲弗希拉是如何拥有操纵影子能 力的,这一点教似连他自己都不 知道。



▲弗希拉召唤出的影子差熱 带丛林中盛开的巨花。





前作的女 主角、和修一起 长大的少女 父 母在灾难中丧 生、操纵的影子

基普拉露王《

在前作中,与修 等人一起击退了邪恶 勢力的固玉。前作中 他并不是可使用角 色, 不过本作中他同 of Paragraph Science 能力。并可由玩家来 操作。操纵的影子是 献林.



弗希拉



| 主人公修的祖父』非常相心外出展 开胃睑的蜂,但同时又非常要裹他 那种自由自在的生活、在本作中 他 也拥有了操纵影子的能力。



修、克雷克的好友,年纪比修大一 些。和修一样,他也对克雷克抱有着特殊 的感情。虽然是个"动脑底",但常常也 会有估算失误的情况发生。操纵的影子 是华头怪。

新的敌人

当修一行 集结在基础时,新的敌 人"毁灭失兵" 也随短现。在 基础放中。 一场激烈的战 中一种即发。

▶毁灭尖兵在城中 出现的剧情 会用 CG 动画表示。





▲●同伴们 召唤出影子、准备迎击敌人。

本作的升级系统和前作相比变化不大。根据打倒敌人的数量, 角色可以分配到相应的经验值、当经验值达到一定程度之后,角色 就可以升级。角色在升级以后不仅可以提升能力、还能够学会新的 必杀技和特殊技。



▲角色的基本能力一共有10项。





▲升级之后角色可以学会新的技能 在战斗中可以发挥出更大作用。

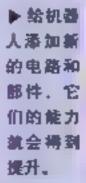
组装机器人是本作的新系统。在据点中有一个叫做"机器人工场"的设施。在这里玩家可以将游戏过程中得到的电路和部件进行组装,从而打造出舞于自己的机器人。制造出来的机器人在战斗中可以作为我方的同伴出现,根据组装电路和部件的不同,机器人的能力也会有很大差别。

▶电路和部件的搭配是一个继你游戏,玩家要用触控笔来组合它们,从而设计出新的机器人。





▲玩家可以同时制造出多个机器 人、制造出的机器人可以加入到 战斗中去。







员。而另外两名则是来们海底至零瓦尔纳和李色海贼。





▲恒奈的必杀技有范围 攻击的效果。



一方面地也很会拥身

▲有者器色翅膀的恒等 当她展开翅膀时也就预示 精对手的未日即将莱临











"(BLEACH 灵魂升温)系列"是根据久保 带人的人气动漫作品(BLEACH)改编而成的 PSP专用格斗游戏,虽然推出的频率有点过 高,但建每灰棒场的FANS都不少。下面我们 就来看看即将于5月份登场的系列最新作吧。





本作在韵情上以虚智篇为語本,包括十刃 在内的全新角色均可选择, 而并上织始采用的 也是进入虚图后的全新造型。从目前公布的画 面中我们可以看出,游戏依然采用了和系列前 几作一样的3D分。攀。在圆面上看着不错的表 现。在系统方面,本作相比之前的作品有不少 变更点。在以往的作品中,同一人物万解前后 的两种形态是分为两个独立的角色供玩家证明 的, 但在本作中, 这两个角色络合为 体, 也 就是说玩家可以在战斗中通过指令来让角色进 入万解状态,更加忠实动爆杂作。游戏还支持? 对对的组对战,玩家可以在战斗中自由在两名人 物画切换,两名角色还可以发动类似于合体技 的"w灵压奥义"。在进入组队战前、厉家引以 从"攻击型"、"防御型"和"技巧型"和战斗类 型中选择其一。攻击型注重攻击力,攻击时就 算对手防御也会被消除一定体力: 防御型就算 是遭到对手攻击也不会出现硬直。技巧型的攻 击員有某些特殊效果,比如使对手的行动速度 变慢。 (文 雷伊)



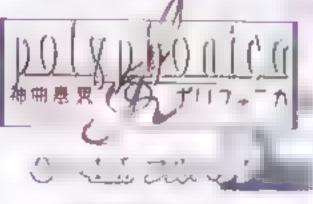
Clamady Revitanov States A States

《Clannad》是key社2004发售的超人气文字AVG游戏,与(Air)、(Kanon)并称为Key社的"催泪三部曲"。和前两部作品不同的是,本作更加注重剧本内在的深度。"Clannad"有小镇、家族的意思,而故事本身,也是關绕着"亲情"和"人与人之间的牵绊"这个主题来讲述的。PSP版除了完全移植PS2版的全部语音外,还在细节上进行了部分调整,并追加了重新绘制的剧情CG,可谓是游戏的"完全版"。由于内容过于丰富,本作还采用了双UMD的形式发售,以保证游戏的质量。当然,本作也对应PSP版(Air)中采用的记忆棒安装机能,从而自效地提高了游戏的演取速度。



● FG , MHSF F J + LUN PSP





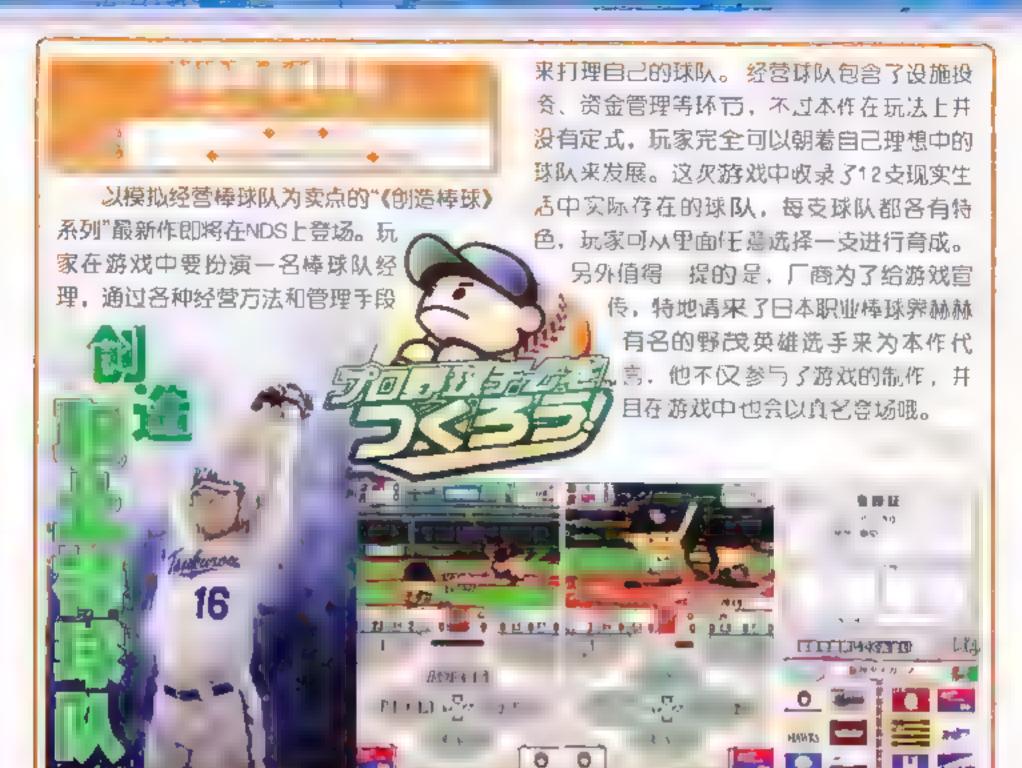


(神曲奏界)是Ocelot推出的一款恋爱AVG游戏,曾经分章节登陆过PC、PS2等多个平台。游戏的舞台设立在一个人类与精灵共存的美丽大陆POLYPHONICA。第一次来到帝都的新手神曲乐士与他的契约精灵在街上遇到了一个表情忧郁的少女,单纯的少女正在为自己逐渐丢失对已故祖母的感情而感到烦恼。在新手神曲乐士的鼓励下,少女开始回忆祖母的样子,突然周围的建筑物开始崩坏,而



惟一能听见的就是震耳欲 聋的乐曲之声……PSP版 不仅会收录此前(神曲奏 界)曾经推出过的全部5话 内容,而且还会增加新的 分支情节。特定的CG场影 也可以直接通过截图机能 保存在记忆棒上当作壁纸 使用。为了增加读取速 度,本作还对应时下流行 的记忆棒安装。

(文:字轩)





本作由成立于2003年的中国上海游戏开发团队Mana Computer Software制作,是一款借鉴了SNK经典名作(合金弹头)的2D模版卷轴动作射击游戏。在本作中,玩家要份演身手不凡的超级战士"聚风",临危搜命前去摧毁正试图用大规模系伤性武器统治世界的邪恶组织"响尾蛇"。虽然本作只是一款2D游戏,但由于采用了动态天气特效,所以使





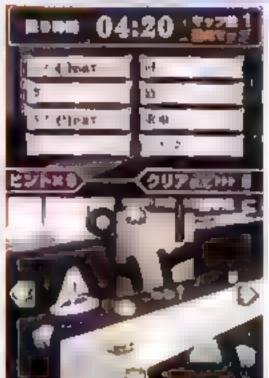
-STEEL-DISASTER-

得场景效果更为华丽。主角暴 风可以使用各具特色的武器装备,加上在关卡中获得的各种 道具,暴风的战斗能力还将进 一步提高。武器的作用不仅仅 体现在战斗中,每种武器的特殊性能还会关系到关卡内隐藏 道具的搜寻。在实际游戏时, 下屏将显示战斗画面,而上屏则显示地图和迷你游戏。









"大家,非我爱"

本作是一款侦探类游戏,主角利克是 名以侦探为理想的少年,他和侦探事务所所长约翰被卷入 起不可思议、又略带悲仇的事件中。从美术馆尚失的两幅画、目击到杀人凶手的少安善娜娜、被称作"英雄信息"的法定尔花之传说 "这些不解的踩击牵扯到大掌人物,事件每次都会问着出人得料的方向发展。在这起事件中,玩家扮演的利克要接受各种委托,以自己的智慧和眼睛去解开歌题。和 般侦探游戏不同的是,游戏的主题是"ART PUZZ",即要求玩家在各种图画或背景里找出隐藏其中的人、物、动物等指定目标的值器,玩法简单明快。



号称"史上报送S·RPG"的"(魔界战记)系列"终于在NDS上登场了。不过可惜的是,本作只是(魔界战记)初代的移植作品,和PSP上的(魔界战记)执带版)内容基本相同。故事讲述了身为魔界王子的主角拉哈尔,在魔王父亲去世后,为了继承父亲遗愿成为魔界之于而展开的冒险旅程。大量令人赚饭的搞笑剧情和众多独具特色的游戏系统是本作散吸引人的地方所在。已知本作除了会对底触控笔操作和无线通讯对战外,还将追加部分新要素。不过具体情报目前尚未公布。



特肤专道

文 乌冬 美編 Yangyu

在现实生活中,即使是同一样的东西。往往也会因 为观察的角度不同而产生视觉偏差,最终使我们大脑内 的成像和实际的不一样。遇到这种情况或多或少都会对 日常生活造成一定的困扰,但你有没有想过错觉其实也 是非常有意思呢?下面的这款《无限回廊》就是这样一 **企游戏,在这里你不用担心看错东西会造成麻烦,因为** 你所看到的都是"真的。

echochrome 無限回廊



本作的世界主要由"角色 (Cast)""影子 (Echo)""回廊"三 个部分组成, 按 美质要做的就是产量不断方生的简的角色到人物 定的地点。

游戏最大的特点就是「以利用观常错觉采取变世界。虽然迷疗 错练复杂,但此家只要通过旋转迷气,就靠使弄本不礼意的道路"看 上人相连"、原本不平行的平台"看上去平行"。克得野单一点即自 己所看到的就是事实。



这个玩法里面没有影子,只有黑和白两种角 色、玩家所要做的就是分别使黑和白的角色配对。 注意使黑和白两种角色结合后,还要把他们接触后 诞生的灰色角色结合才能过关。



游戏最基本的玩去, 引导的色气影子相遇。注 放着些影子需要把前面的 影子都碰到后才会出现。



种玩法中重难度最高的,基本 目的figSolo一样,但多了一个条件。 就是一色角色不模碰到来。可走动的黑 色角色。如巢不慎令两种角色接触的 活、白色角色又要从起点开始。



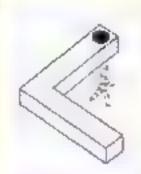


TIED ASIA AIN THE DESIGNATION OF THE PARTY OF THE PART

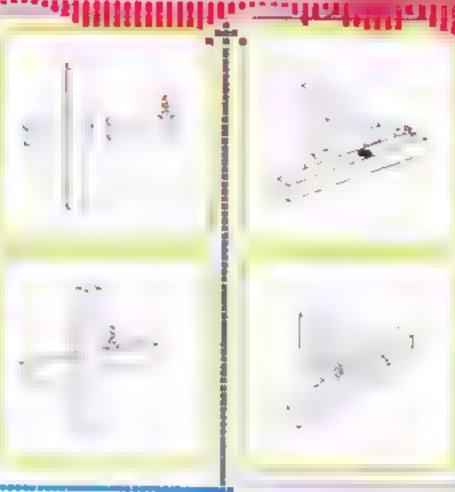
一些有為低差平台会导致角色不能通过。但只要 换一个角度看,就会发现道路是"相连"的。另外不 单止平台的头尾可以相连,许多平台的中间部分也可 以通过这个方法和其他平台连接。

通路上的黑色圈点称为"利穴"。当角色走上去时就 会往下掉,此时如果下方没有平台。角色就会直接掉出 画面外。遇到这种情况时我们可以转动视角,让两个平 台处于同一个平面内,这样的话角色就会落在下一层。





游戏常常会出现角色因为平台上存在缺口而发情的情况。这时我们可以借助"主观的我们可以借助"主观的存在"来解决。只要转动现在"来解决。只要转动现角,用其他的直路中台来源均住缺口,这样看上去就好像把两条直路连接了一样,接着角色就能顺利通过了。



主观的不存在

和洞穴相反、白色的圆点"风扇"可以令角色跳起来,到达另一个平台。跳跃的距离和落点都会因角越而变化,如果落点处没有平台使角色跌空了,那就要从起点处重来。另外玩家可以在角色牌空的时候调整从起点处重来。另外玩家可以在角色牌空的时候调整回廊的位置,从而使角色去到自己想要的地方。

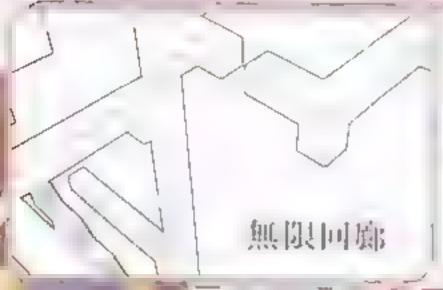


温野绿则

在没有的分叉器的情况下,角色是不断向 原走的,遇到死器即向头。但如果每分叉路的 话.情况就会不一样。在行进过程中如果角色先 遇到向左拐的器口,那即使没有走到道路的尽 头,角色也会向左拐,利用这一点,我们可以少 走根多不必要的路程。



每一个 原的色。即避留为分钟、如果没在这个影响内市成问题 那就会被判定为失败。时间可以存游戏中按 netect 确认,另外系统也分为会在时已经过2分钟、3分钟、4分钟 4分的的时候顺铃提醒玩家。



本作的创意十分好。利用我 特画面来寻找新的通路,这点和 之前 PSP上的《压缩空间》有些

是似 不过本作的空间感更强烈一些。因为玩家改变的并不是建宫局部 而是一整个迷宫、转动排角时没有一定想象力很容易就会出错。本作的内容相当丰富、游戏为玩家准备了96个回廊、并且每个回廊还有3种不同的玩法、当完成一个超复杂的回廊时那种成就感是无以名状的。至于简陋的画面、我们就用游戏性选择过去吧。



×技能。览

技能名称	連 作
分身	长拉刀攻击值
地这、	地面 1 + 決环健
1327	
影 刀连斩	为攻击×3
平界 随连斩	
影影響	空中 1 + 刀攻击
千年 回转切り	
天燈	在敌人头顶处检跳新疆
手里創返。	在敌方投掷的手里剑快接触到主角时接力攻击
黄通手里鲱 能专用)	<u></u>
游璐、千界专用)	1+起水龍
形 増析り	地面 1 + 刀攻击
干得, 红叶种り	
米消费減半	

強果似時

制作出频像分身辅助攻击 其间)会不悬消耗角色的恶术值 随着技能等级的 提升可制作出最多4个分身。同时被下L、R键解除分身状态。

得好 有伤害判定并能穿越轻轻的通道 提升角色的藏款高度、最高为LV4。 角色使出力 整连建攻击 最多有3股

空对地攻击

将敌人作为平台进行群队 将手置到反弹并对投掷客选成份害。 主角投烧的手票到具有贯通能力 色调量人使其发泉,会调死角色体力。 地对空攻击

使用各种恶术时,恶术值的消耗量减半





◆翌次第

在关卡中除了要追求 高的连主数外,还有一个重要的细节需要玩家留意去完 或,那就是收集各种颜色的 忍玉。忍玉 股窟通过破坏 特定的石碑来获得,而这些 石碑通常被设置在玩家不太 容易发现的角落里,因此尽

可能地对所在区域进行全面搜寻是非常有必要的。得到一定数量的忍玉后可以在游戏主菜单下的"未合成"里将它们含为强力的忍术,游戏中的忍术共有17种,每当玩家完成一种新的忍术后它们的名字就会被记录在"术合成"菜单的右侧,如在图所示,绿色底的的代表主角已经领悟的忍术,而红色底图则表示已经被激活的忍术,玩家在任务中可通过。 R健实现各忍术间的切换。

×全忍术一览

在你	联五值會	弹性意术 籍	始 展
火場	RIRIM	1	向前方发出3向火球。
電光	\$1.06.00	1	赦申体集置攻击
. 物华	放高資	2	产生两个细胞的冰结晶保护主角。
业火	REFERE	3	在上角的正新方产生 過火柱
常电	BRR	3	产业两道海雷攻击
水月	※※※	4	产生四个回数的冰结路保护主角。
金剛	紅亞首	3	10秒钟内角色受到的伤害规率。
月光	(红旗角白	4	回复少量体力

名称	學策體會	新門原水 療	禁 暴
W	MUA	4	10秒钟内角色的攻击力变为两倍。
核风	ANR	4	10秒钟内角包各行助速度加快
类英	THEFT	5	在1角的正前方产生 进火柱
38.88	開開前自	5	在胶扫标的走上方产生蛇形常电
八里	unna	8	省映风瓜进行全界火顺性攻击。
水電	2222	6	印料钟内前外处于无被状态
業化	共用共和	6	屏幕中心出现 X"状的胶锌富电攻击。
英龙	пппана	7	石塘中大的火龙特别唯中电的放大镜为灰鲱
异罗万象	红蓝黄白白白	7	主屏隔石攻击。

令那個國國國際

- 1 留意关卡中出现的黄色忍者、将他们打倒后可以取得体力回复道具。
- ? 游戏中增加角色体力、忍术槽上限的道具一般都隐藏在石碑中,需留意 寻找。
- 3 游戏初期由于角色的跳跃力有限、无法取得屏幕上端的道具、请切记道 具的具体位置、等"ジャンプ"等级提升后再回来拿取。
- 4.角色在空中时输入"一一"、"一一"可以使出急进和急退。
- 5 由于关卡评价不与杀敌数相挂钩,因此追求高评价可无视关卡中的杂兵 往前猛冲(谁叫主角可以直接穿过敌人呢 orz),在对付BOSS的时候 使用"水月"等低伤害、高Hits数的忽术来达成高连击,以而取得高评价。



6 本作的总关卡数为13、将Normal推度通关后出现BOSS RUSH模式和Hand推度;将Hand推度 通关后出现音乐鉴赏模式和Expert难度。高难 度下敌人的体力、行动速度以及攻击方式都会 出现微妙的变化。

DM-SN

外基金由足够的耐心

与其展开周旋也是取

F 胜利的关键。





▲第一关的80SS 职工"只有头部才差弱点 用 副武器射击。 右手拿触控笔的操作方式被容易指住它。

切換條机的信置。第三种操作方式是使用触模屏进行操作,玩家用看手持触控笔直接在触模屏上拖拽战机移动。按下上字键的任意一个方向为主武器开火。是使员副武器的发射,想切换像机位置必须点击触摸屏。最后一种操作方式是以左手持触控笔架控制移动。其他操作和第一种方法完全一样。个人不需欢使用上字键来控制战机移动的手感,而如果用看手拿笔来操控的话。自己的手会增住屏幕绝大部分的面积,所以个人比较喜欢用第三种操作方法,左手将笔控制方向,看手员责开火,既能让战机灵巧地移动,又不会有太多视线被阻。

游戏主要分为一个模式。有"阶模式 Aoventure)中,玩家要以有限的命数和接关次数完成整个游戏的流程。由机模关次数完成整个游戏的流程。由机模式、Arcade),于远家境够自由选择要挑战的关末,并且会根据远家在关末中的表现给予,单位。而排战模式、Chalenge)是以一些短月精悍的关末来磨练玩家技术的玩法。完成一定数量的挑战之后就能获得迷你游戏。想要在这一个模式中生存,就要充分了解游戏的系统。



▲挑战模式中不乏这种"是男人撑过30秒"的关卡。

子加

一个类似于"《字盲巡航机》系列"的系统。派家在进入关卡后如果连续击坠一波 散机的话,就能装得一架子机。虽然子机 最多两架。但是它们的火力比较密集,自

身位宣和攻击方向也能在进入关卡的整备直面前调节。而且可以预设3个射击方向,使用起来非常灵活。这里推荐或家设置的 射击方向有四种。第一种是于机处在战机前方。全力向正前方



▲特两架子机调度百亩能够加强正首方火力。

票作字可以在战斗中推时切换的耐武器 系统在本作中被删除了。取两代之的是在进

人关于曹的整备界画量,由现家在4种副武器 中选择一种、并在整个关卡中使用。副武器

制度方法普遍攻击要是一些。但是根应地在使用上就有所限制。使用副武器财会消耗能量。而能量只能由消灭一该令人后出现的蓝色硬币补充。每个硬币能补充10%的能量。由于副武器的能量耗费变大。而且蓝色硬币不再能被联家的战机"喂"到自由,所以这造成了被难是底的增大。下面为大家介绍一下海体中的6种副武器。

_		100	•					
-		Sel.	480	400	и	- All - All -		-
•	_	-			ж	III W	128	100
		100	200	ALBERT .	м	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	2300	en l

	100 100 -	300.07	350 PE
	i' all	Date of L	the department of the safety is a second or the same of the same of the safety is a second or the same of the safety is a second or the safety is a safety in the safety is a second or the safety is a safety in the safety is a safety in the safety is a safety in the safety in the safety is a safety in the safety in the safety in the safety is a safety in the safety
THE R. P.	The state of the state of	100	"下午不行答り事例可求。即以不得,是指挥金利》
Control of	1 march 2		Control of the Contro
T-MARIN B	-	-0.0	长数数数据可以持续发制的武器。直接接量和 图97 (0000) 2000 第5 天然发表至1000
Advantage of	Part of the last	-	

增建了。25% 優强 发射两道自动连续激人的激光。由中常人质别

7.1% 製 长按发射體可以持续发射,在最初局面产生和 射力構攻击近身的敌人。進合亲兵战。"

揮弹 17% 强 长按发射键时屏幕上会出现准心并向前移动。 松开接键就会在准心位置按出增强,建度慢位 成力大。

机雷 12.5% 期强 向正前方发射缓慢移动的机雷。机雷在接触物 体后爆炸产生攻击力。可以发射多个

姚弹 12.5% 蜂鹑 发射调除除敌人的电流。全在敌人中反复地反

5.5.其中脉冲与辐射两种发基的能耗是以禁锢时间计算。

貝他

在于掉敌人后的辐时间内再于掉 其他敌人、就能获得分数奖励,最高能 达到9倍的分数奖励,这是本作中得分 的一个重要手段。作为一款以"更高分 数"为目标的制击游戏,本作很厚道地 加入了通过Wi F 连接将自己的城绩上 传至官万服务器的功能。这样 来,玩 家就能够是不出户地与世界各地的高手 展开分数的较矮了。虽然无法通过Wi 可与别人进行联机游戏,但是玩家可以 和身边的好及一起战斗。游戏支持一卡 多机的功器,即使在朋友没有这款游戏 的情况下,两人也可以展开一个简单的 小多意。



▲双人协作总是尔德无穷的。



随着毒蛇突在 快、许久没有 概能是果稣主

制新的同时员 电吸取 200 美国主要现的特别北共是在来华设计。看到"以林孝利 设计"所以在游戏中华的最后的"林孝利 进税机"。《沙罗曼蛇》,《城海》的海沟 或的岛西东观为在NSS新观查可是得了至了 泉水准"为金城平地中观古城。《约通说》

这款游戏值得爱好料去游戏的品质



▲脉冲是持续时间量长的武器,能够封 锁数机的出现。



●使用联発制运气是 後重要的、如果没击 作目様就白妻子。



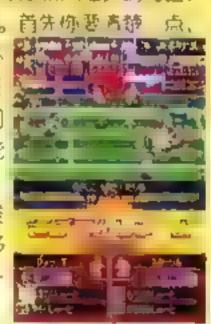
小时候有FC的玩家都一定还 记得那几款以两位正义的不良少年 为中心的硬派动作游戏吧。没错。 这里所讲的就是"《热血》系列"。这 个系列一直以来都以良好的手感和 火爆的玩法被奉为ACT的经典之 作。在当时几乎有FC的玩家都人

手一盘。现在时 隔多年。国支和 阿力又回来了。



了超热血高校躲避球规则

欢迎加入超热曲鸟模躲避球部,看在你是新入部员的份上。 我就为你讲解一下我部门的躲避球规则吧。首先你要直隸一点 我们这打的躲避球跟一般的躲避球可是不 样的,如果你认为可以把外面那叠用在 这里, 那你就大错特错了。你好了, 我们 这只有一条规则,那就是无规则,只要能 打倒对手, 无论你使用什么方法都可以, 拳打脚踢那是基本、如果地上还有什么类 似铁链、铁管、油桶之类的东西、不用多 想了,捡起来向对手扔过去就对了。用一 句话来概括的话,那就是"蒙力至上"。



基本训练

粉作	对应按值	対应状态
步行	十字號	共通
跑步	连续输入两次户或。	共產
传球	A	进攻时
投球	8	进攻时
*	X	防守时
file (in the last of the last	Y	防守时
46 選	A	防守时
检 接球	В	防守时
跳跃	AB同时按	共通
验律	Start	共通



阿爾

除了一般的投球外,本作每位选手都有各自的必杀投球、必 杀投球不仅比 般的投球威力高,而且还有许多特殊的效果,善用 心杀投球是取得胜利的关键, 需熟练掌握。必杀投球分为地上和空中两种, 对应的使用方

法也有所不同。地上必杀投球的使用方法是持球的角色跑出5步后按B. 而空中必杀投球是 跑动时起跳, 当角色处于最高处时按8。两种投球里面因为空中必杀投球用起来比较简单, 而且比地上心杀投球出手快,所以比赛时应该多以空中心杀投球为主要攻击手段。



音角必須接三度

10.00	
かんつうしゅーと	国夫擅长的资通投球
あっぱーしゅーと	阿力德长的加速投球
カーふしゅーと	投出的球会消失一段时间, 然后突然
	出现在对手身前
カールしゃ こ	球路会在飞行过程中突然弯曲
すくりゅーレゅーと	高速旋转的投球
すね くしし と	球路如蛭行 般的投球
そし パしゅ と	球速极快的投球
dobte 8	附带火焰效果的投球
ふろすしゅーと	附带冰冻效果的投球
S. 4 12 4 6	附带电气效果的投球
DELM E	设出像披萨饼·般的强力回转球
え ふえるたまっ	提出的球会留下埃菲尔铁塔的残影
しゅーと	
ねんりゃくりと	定时间内可对继进行自由操作
もろはのこか。と	从对方场地回来的球会打中自己人
コストンコート	球的威力会在角色体力减少时增加

Control of the Contro	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
なっつしゅーと	数出花生性状的超高速骤
しずわしゅーと	护生的政党从森木东的高度大然落下
568 °C Φ &	整士化球会 1整银1个
かそくしゅーと	数十年 は たい ない ない は
おしゅうしゅと	初于156对于公本等世界。增
ばうふうしゅ-と	投出的联会随着气流上升
NYORE 6.0	进 节人集,要某代。夏求
t	
たいせつかんしゅ	街"有冰冻效率的投球
- Ł	
ernern, a g	网*于于气管主作人员
\$ 3.1 . 0 8	. F H . €
1,9,2 }	我 1 相 W 不 知 P
あとみつくしゅーと	命中对手时会政策的低速投速
ろつくおんしゃっと	投出的評爭有强力的追踪效卡
フォークシュート	拉出,的球束到对手而而明会奏然下精
びすた しゃ と	移出的研究如米线一般明白

访守

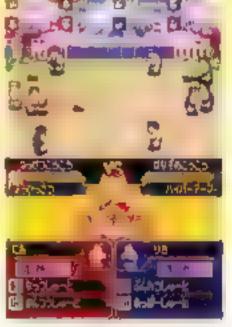
本作的附一字下段分为 接球和一群然和,其中比较重要的是接球、当对手 投棄的是接球、当对手 投来的球即将接触我方队 员的时候按下B都就可以将 球接住,这就相当于获得



攻击的机会,要導于利用。不过 游戏中对手一般都会使用必杀投 球,所以接球时的实际操作难度 也会增大,不同的必杀投球有不 同的接球时机,这点需要玩家多 练习才能掌握。另一种防守手段 是在球接近时按A键躲避,这时 角色就会马上蹲下使球漏过去, 但是游戏中有部分必杀投球就算 静下也不能避过,这点在使用回 離时要格外留意。

熱血槽





队任强化技一览

ちょうひつきつ	一定时间内投出的联都有一击必
	杀效果
ハイパーアーマー	一定时间内被击中的伤害只有1
ハイダッシュジャンプ	一定时间内跑步的速度变快。跳
	10. 5. 10. St. 2. 10. In.
スーパーキャッチドッジ	一定时间内接球和躲避劫作的判
	LAT.

李到游戏后的第一个感 世就是小时候的那份感动又 四来了,不仅有我们熟悉的

手感。画面也变得更细致和物丽了,特别是各种必 杀技的表现,被果相当今张和搞笑。游戏为玩家提 供了多种游戏模式,如果觉得单人模式过于枯燥的 话,可以试试联机模式。和真人比赛时的乐趣要比 对电脑时要高出好几倍。

本作是一款以改变过去为主题的文 字AVG。和父母一起平静生活的主人公 步郎即将迎来17岁生日,但一觉醒来后

他却发现自己来到另一个"父母在12 年前就失踪"的世界,这个世界的过去 不知被谁改变了。步郎希望借助时光笔 的力量修正被扭曲的过去。让父母重新 回到自己的世界中。然而,就在不断修 正世界的过程中, 步郎发现自己正越来 越接近一个阴谋……

本次 特快 将分为两个部分 一部分的短篇小说帮助你更快融入本作 世界观,而第二部分的系统解说会介绍 游戏每 意的基本流程



文 胧月 美編 小鱼仔

TIME HOLLOW

奪われた過去を求めて

"哎, 步郎, 步郎!"

"哎?啊、嗯,什么来着?"

筝我回过神来时,眼前是问班问学三原疑惑 的表情。

"怎么了你,今天看上去很怪哦。"

"啊。我没事。"

"哦,这样就好。今天价会来我家吧?"

我点点头。三原是个独工独行的人、从认识他 开始、他就以一副漫不经心的态度与我相处。尽管 如此,如是个在关键时刻很靠得住的家伙,刚才的 对话、为了不让他担心、我以"我没事"搪塞过去。 可实际上,从今天早晨开始,我就一直强烈地感觉 到,我好像已经不是那个"我"了。

明天是我17岁生日。

有着"钟表狂"称号的我、靠打工乘乘碎碎地 攒钱、就是为了能在生日当天为自己买下心仪已 久的手表。

本来、购置生日礼物是父母的活计、可我却 无法实现这个并不奢侈的感望。因为我的父母, 在我5岁那年就双双失踪了。从那以后、一直照料 着我的是爸爸的弟弟、也就是我的叔父。所以、 我也没办法开口说:"给我买个手表吧。"

教室中依然是熟悉的几个朋友。猫是怕水的

记忆断片

游戏中的关键系统,在每一章的开 始。光郎的脑海中都会闪过几张静止画 面。当过去被改变的瞬间,一些原本没有 发生过的事件片段会烙印在步郎的脑海 中,这些断片是解决事件的线索。确定记

忆断片发生的 时间和地点, 步郎才能利用 时光笔在特定 场所将被改变 的事实恢复成 原貌。



调查

在进入镇上七V场所后、可对这些场所 中的特定地方展开调查。

可调查的地方







可交谈对象

动物。因此每次给四郎冼屎时、它总要用爪子在我身上留下点纪念。脑海里刚闪过这一片段。就 被我随意发想了出去"喂、四堂。你家养的那 狗、偶尔也给它先先凑嘛"

在我说出这句话的瞬间、四堂的脸色蓦地传 使起来。

"你在说什么。步郎。不要在我面前提到狗的事情!"

"别激动。"五岛安定着一章而起的四堂。四堂"噗通"一声跌回座位、背过身去、连看都不想看我一联。

教室里只剩下我们几个、空气在上方奇异地 流动着。

"得赶快找个话题打破债局。"我这么想着 "说起来,三原、下次比赛是什么时候?" 三原转过脸,表情讶然。

"步郎,你是认真的?还是说你睡傻了?" "哎?"

回答我疑问的、是三原的沉默、气氛变得更为紧张。啊! 我突然记起什么、三原由于腰痛的 关系、已经从篮球部退役了。

五岛抬起先前埋在书本里的脸, 淡淡地对我说:"步郎、你今天还是先回去吧。"

五岛冷静的判断很好地提示了我,我站起来,对三原说:"抱歉,还是下次再去你家吧。"

空无一人的走廊下。我深深地呼出一口气。 果然哪里不太对劲。但又绝不是在做梦。 "你不是在做梦。"

身着制服的长发少女的声音家动着我的耳鼓。 "你,是谁?"很明显,我的记忆里并没有 这个人。

"好过分,连同班同学都不记得了。我是十二林。"

十二林?我不经意地往教室回望了一眼。没错,他好像确实跟我一个班。可是从她出现开始、空气就变得极度不寻常。

随即,这个叫作十二林的少女继续说道:"三原成了篮球部的正式队员。四堂和白色的狗快乐地玩乘着……"她说得很慢。并一直关注着我的表情。

"为什么,你会知道这些?"

"那是一种记忆断片,我跟你一样,也能看到 这些奇妙的东西。"

"记忆断片?"

"没错、既然步郎能看到记忆断片、那么我想 也该是你继承时光笔的时候了。"

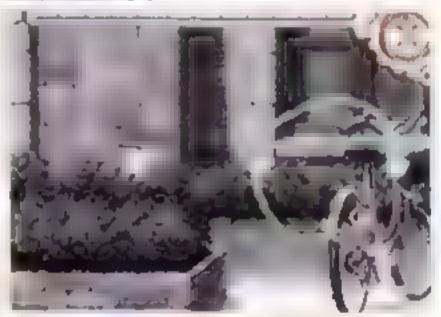
对话

和特定角色交谈能获得重要情报,选择 想知道的情报,就有可能问出关键信息。得 到关键信息后请立刻打开菜单,更新记忆断 片的情报。当一个记忆断片的情报完全明确 后,再到其他场所获得决定性的道具,就能 对其进行修正了。



一切准备就绪,操作步郎走到记忆断片中的地点,时光笔会发出光芒。这时要使用触控笔在触摸屏上迅速画出一个圆圈,以打开时光裂缝,然后通过特定操作改变这个圆圈内的事实,以修正被歪曲的过去。当然,这个圆圈并非随意乱画的,如果事实的关键位置不在圆圈内,玩家就必须要重新打开新的时光裂缝,旧的时光裂缝会关闭,同时上方的绿槽减少一格,如果绿槽减少到0玩家还没有找到事件关键点,那么就会Game Over了。

那么何谐"事实的关键位置"?比如游戏的第一个事件,九里祥子与三原和织吵架的原因是三原和织弄丢了给步郎买生日礼物的钱。只要先让步郎找到丢失的钱,然后在三原和织石手处于的位置上画圈,把钱交到她的手上,事件即可解决。如果玩家画出的圈子里看不到三原的石手,那么就必须事画了。



COO CO

不可否认、剧 情视为紧凑、且耐 人寻味的地方很

多、但过分简单的解谜过程始终给人意犹 木尽的感觉。如果续作能够保证制作水准 的情况下扩充容量,那么对于本人的吸引 力或许不在《逐转》之下了。



冒险方式

作为一款以(吃啦A参)为题材的作品。本作的游戏方式简洁明 了。游戏以横版过关为主、玩家尸要灵活运用野比太和跨随A参的特

殊遊與劉达指定地点便可过关。虽然偶尔会出现搜集物品或引人任务。但关末整体地图很小,只要全部跑一遍基本不会有什么问题。另外,本作中迷你游戏的数量非常多,玩家若不完成是无法推进期情发展的。好在迷你游戏的整体素既相当高,不会使玩家觉得乏味。



操作简介

十字键	控制活动方向
A	对话 进门
8	凝凝
Y	使用、取消装备的进具
X	在哆咐A梦与野比太之间进行切换
R, L	让同伴顺移到身边

道具介绍

既然作为以(哆叽)A梦)为题材的游戏、那么当然 少本了各大招牌道具啦。在游戏中哆啦A梦和野比太 各自拥有擅长的道具、若能够灵活运用、即使再强 大的敌人也不足为惧。下面将为玩家介绍一下游戏 中的基本道具。



将空气凝聚成块攻击敌人, 空气炮的威力不俗, 惟一的缺点是射程编短, 玩家需要看准时机接近敌



THAT !

"〈哆啦A梦〉系列"中超级经典的道。1竹蜗蚬,按下Y键后玩家可以自由控制飞行方向。飞行时速度不错,但持续的问只有二型四秒。到时间后哆啦A梦便会缓缓落下,这个过程中按下Y键可以迅速蓄地。







在游戏中会出现,生多无法,消灭的敌人,这些家伙不但体积庞大还会阻挡玩家前进,这时我们就需要将这些障碍物用芭蕉扇吹走。按下Y键将蓄力槽蓄到最大,便可扇出驻风清理路面。







这把枪正如其名可以使被击中的敌人陷入沉睡, 沉睡中的敌人不会伤害到玩家。催眠枪经常要和芭蕉 扇配合使用,因为部分挡路的敌人需要让其睡着,才 能用芭蕉扇吹走。

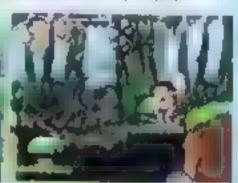






使用后天便会跟随玩家,并指出目的地或道具的方向,玩家只要跟着红色箭头走就可以了。不过若你不按照它的指示走,它会很可爱地朝你发脾气并动相。





迷你游戏

游戏过程中将出现 多种有趣的迷你游戏,玩家需 将迷你游戏逐一玫破, 才集推动剧场的发展。接下来 向大家介绍一下游戏的 臭体玩法。

只要抓到技安便可过美。 途中美回避飞来的岛鸦和路上的 障碍物。出现障碍物时屏幕上会 出现图标。只要在图标消失前用 触控笔点击图标就可成功回避。



玩家要控制小树让它不被坏人抓住。同时狂踩对方得到一定点数方可过关。按Y键可以躲避敌人的攻击、按 B键可进行跳跃。踩到敌人头上便可获得过关点数。另 外、若不慎被抓住。连打方向键可迅速脱离。

这里要用上麦克风、每当玩家对麦克风喊"嘣"一次,人物就会射出一颗子弹、需要连发时候连续喊"嘣嘣嘣"。不过角色可携带的子弹数量有限、要拼弹还是躲开由玩家自己决定(当自己的子弹用完后敌人若还没倒下,这时是无法补弹的。只能季季投降了)。

这时是无法补弹的,只能乘乘投降了)。

虽然玩家只能操纵略喻A参和野比太。但技安、静香、阿福这一位野比太的好友当然不会眼睁睁看着明友战斗。自己却袖手旁观。在游戏中他们将作为铺助角色登场、平时他们会在下屏的秘密基地中待机、若需要他们的帮助。只要点手他们然后选择"使用"便可。

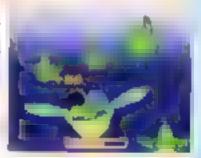
一个辅助角色有各自专用的道具,他们可以为玩家加助,帮玩家破坏特殊物品或牧主敌人等等。当然这并不能发限使用,三名角色都设定了精神值,当精神值减到一定程度他们便会退场,在场下精神值会徐徐恢复。不过仔细算一算,一名辅助角色在场上的停留时间是够恢复另一名辅助角色的精神值,也就是说,只要你不嫌麻烦可以一直保证场上有一名辅助角色。





利用鼻涕气球让哆啦A梦透离敌穴。玩家需往麦克风里吹气使气球的大小产生变化,以此控制哆啦A梦的飞行高度。途中一旦碰到东西立刻就会Gama Over。

游戏方式非常简单,玩家只 需控制好叶子船不被敌人提到就可以了。途中可以得到特殊道 與、能够使船身变得更加坚固。 这样一来擅到敌人不但没事还可以加分。



标准的射击游戏。玩家需操纵野比太使用空气炮 对落叶进行射击。不同颜色叶子的分数亦有差别 满足条件分数便可过关。



玩了游戏后的第一感觉就 是 北想象的好太多了! 個 为這是都完全改編自动画剧场

成的FANS向作品 个人原本对它的期待值不是很高可转线的质量知远远超出笔者患科 操作手感报住 画面青新可爱,当中的股巢系统更使得游戏的耐玩度 大槽。不过最重要的是,"《哆啦A梦》系列"中占主要位置的特殊道具在游戏中的表现非常成功,各种奇特的表演方式让作品充满了喜剧成分。无论你是不是《哆啦A梦》的FANS 本作都值得一试





可以观察到市民生活情况和生存状态的模式。点击以影子表示的市民 就会看到他们的心理想法,以方便确定下一步的建设方针。另外,在这个 模式下还可以看到教育等级、健康状况以及平均年龄这一个重要数值。

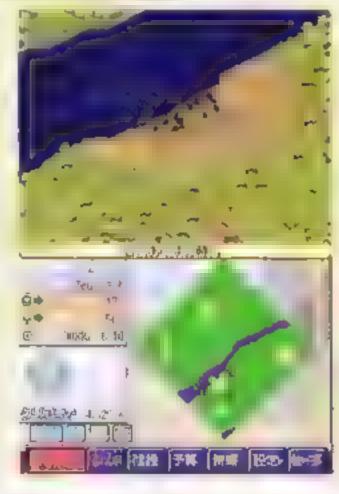
TO THE



在人类还处于以打猎为主要生存活动、树木为 主要建筑原料的时代,社会并没有金钱这一概念。食 物即是所有。没有食物就无法生存。所以、在这个 时代,你作为主长也无需考虑收支、按爲、卫生、环 境污染等等概念。惟一要做的事情,就是保证"市 民们"的温饱问题。

刚开始的时候,由于没有其他食物来源,所以 "城市"只能县绕着天然狩猎场或足逊区建造。每一 块居民区以 1×3 或 4 · 4 的小产格为自, 分别用道 路隔升。建设覆初户开发一块区域,左右开弓动能 会是得其反。当食物來源机尽之心就会有新引流物 "稻田" 志琬,此时如果李要加速发展进程的活动以 柳 "金钱(树木,"的数量束噜拍 1~2 块开发医域。 由于没有办法人为铲除树木。所以只能一名品地在 城市西边扩建、如果鸭生的区域较大。可以考虑适 当将居民区的划分范围扩大约3×5的长方形。

天灾"龙巷"是古代散麻妓的竞发事件,前期 只能主膀帐的看着它毁坏你拿羊经营的城市。没有 任何办法。所以后期一旦出现签坛、就赶快建造、1 以避免受到大师积灾难。





从中世纪开始。 金钱的地位变得重 要起来。不过好在本 作的难度不高, 基本 上不用担心财政赤 写的问题。比起五 代, 先进的文明所语 来的不仅仅是生产 力,还有 系列发杂 的社会、题。

最大的好处就是可以 "是一个事情" 展 第

不过, 相对而,

人为地族线树木 《针及模式华新增加的推生机功 能力,再也不用担心建设用地不够的情况发生了。不 **己软代树木也必须有灰发地进行,尤指他被坏环境** 在本阶段的负重影响量不明显,但在下一个时几便 要吃大亏了,繁聚局(选择不同文明,建筑可能有 不同的印法。但实质是一样的,和消防厂的建造是 非常重要的,最好最直在尼瓦区的中心,防止火灾 和复动的发生。 医院会在中世纪寺 則十頭,大约在 人口集中区分散建路 3 4 年 [8 3],对该也纪人[1的] 增长影响不大,制御的学校也是新此 如果你是为 了下个时代做打算,此时也可以都安排好。





从这个时代起, 金钱 就未是万能的了。游戏的 目标不是人口增长,而是 改成了市民支持率。所以 文 - 时代刚开始时,就不 必急 着对城市进行扩张。 改建才是第一要务。电厂 的 5-- 敬很大, 配好集中组 行在地图的某个角落。用 电线与城市连接。



3000

对于一名模拟经营将线党行者来说 本作能够吸引人的地方实在是太多了 EAA 司能够抛开队 系列的转统模式 进行如此大的创新少属不易。从古代到未来的设定 十分有趣。有时候你甚至可以体会到做 名"上帝"的感觉。除了建筑物过多后会产

生的拖慢(系列的通病、PC版同样存在)有些令人遗憾





游戏的剧情就是小新在奇怪的电影院中,在各剧场版中展开雷险的故事,游戏的15个关卡就是《蜡笔小新》从1993年直到2007年的15部剧场版。来自于的GBA版的12个关卡和原作大同小异,而增加的4个关卡则普遍用到了触摸屏功能,让游戏方式更加多样。

进入游戏后有三个选项。第一项是新开始游戏,第二项是读取存档。第三项是欣赏游戏中收集到的图片(共200张)。开始新游戏后。有简单(やさしい)和图雑(むずかしい)两个难度选择。

过了第一关后,便进入地图画面,地图画面中可以选择挑战任意一个关卡,地图中央有一座名为

西奈玛兰多塔(ノオマランドタワー)的建筑、随着挑战关卡的进行、收集的图片 小游戏便可以在塔的下方的乐园中随时调出,而当全部剧场版关卡都通过,便可以进入西奈玛兰多塔的塔顶关卡去挑战组终 BOSS 了。

按键操作关令

游戏对应触摸操作和按键操作,两种操作存在于不同的关卡中、按键操作关卡的默认操作如下

方向键	移动
0	跳跃
Y A	攻击
	进入换装界面
A	进入NPC 支援界面
START	暂停游戏
SELECT+START+L+R	退到开始高面
靠近"…"的人时按非	对话

换装界面与NPC支援界面间可以直接切换、按START暂停时、会有按键布局切换(另一种操作为YA键跳跃 B键攻击)及退出游戏的选项。在按键操作关卡中 也可以通过点击下屏的信息图标进入换装界面。NPC支援界面及暂停画面。









触摸功能出 现在新加入的3个关卡中,包 括射击关卡、音 乐游戏关卡及逃亡关卡,这 些关卡都有时间 限制。射击关卡中,方向键 用來控制人物移动,触控笔确定攻击目标。音 乐游戏关卡就是 在图标移动到下屏中间的圆 环处时用笔点中 间的圆环,雷满力后,快速 在下屏的指定范 围内左右快速划动。小白逃 亡的关卡需要用 触笔在下方横线上快速地从 左向右划。点击 小白它就会跳起来。当加了 短时间无敌的道 具后,可按照提示画图来增 加小白的滚动速 度。需要注意的是,触摸操 作关卡中是无法 暂停的,当然也无法通过暂 停棄单来退出游 戏。

触摸操作跃品

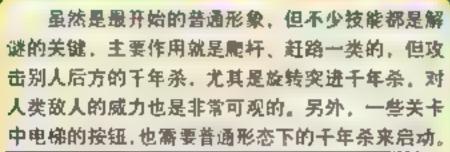
道與列表

-	蓝色卡片	图片收集卡	信料平	HP+1
ı	黄色卡片"	NPC技能收集卡	3 块饼干	100 全回复
ı	雕装卡片	变身雅装收集卡	西海	老爸HP+1
Į	星型	满 100 縣时 HP上根 +1	把 支指	老妈+P+1
1		并加高40、10最大上	切別概	陳妹 ₩+1
ĺ		限为10	牌	小自ifP+1

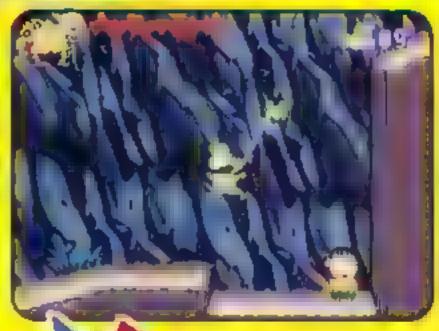


通过换装变身使小新拥有不同的能力。一直是 "《蜡笔小新》系列"的特色,本作也不例外。本作的小 新有6种变势,其中普通形态为初始形态。过了第一关 后便拥有了前4种变身,而小鸡装和蜜蜂装、则需要在 后面的游戏中收集变身碎片获得。各形态中、蹂躏是除 蜜蜂形态外的通用的攻击方式,用得熟练,会发现小新 的脚上功夫不比马里奥大叔差。小新只有在地面时,才 可以按月换装, 触摸操作关卡不支持换装系统。下面的 操作均以默认操作为准。

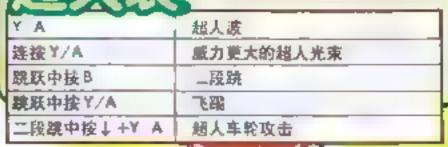




Y A	千年杀 从后面袭击人类敌人时有效
← ++Y A	强力的旋转突进干年茶,威力更大
下及斜下	露出屁股. 行进的速度比较快
跳跃中按B	段跌
和柱子重合时接个	胞单



超人波和超人光素的磁 力并不比踩高、飞踢是各变 身中范围最大的空中前方攻 击、也可以一用。车轮攻击是 所有变身形态中威力最大的 一招,这招使用的关键是利 用好停在空中高速旋转的时 机,一旦在空中停留旋转时 攻击到敌人、即使困难难度 下的BOSS 也会被打至重伤。



猴子形态奔走速度挺快, 攻击则只能通过跳跃后的踩踏 来实现。关键作用就是攀缘和 弹墙跳、游戏中有些地方必须

> 得变成猴子才能过去。此 外, 换上瘊子装后的小新 不会被猴子敌人伤害到。

跳跃中接触稿子 管子时 學域 說默中接触障碍的瞬间按前+說跃 弹瑞滩

小鸡形态跳得比 较高,还可以通过滑行 延长空中停留时间及 跳跃距离 并大大提高 了踩踏落点的准确度。 而啄的攻击范围很小。 不实用。

跳跃后按住8



YA 吐舌头 ↑ +Y A 斜上方吐舌头

这种形态跳得最高, 前进 也是小跳但很慢,而且转身后 还有一段小跳距离。舌头只能 暂时停止普通敌人行动。没有 攻击伤害。这个形态的最大作 用就是利用舌头挂上膏蛙形的 挂点上到达隐藏地点。

蜜蜂装没有踩踏攻击。 髅和其他形态的原地攻击— 样缺乏实用性。该形态的实 用价值在于飞行,可以通过 飞行直接到达平常需要很多 步骤才到达的隐藏地点。不 过飞行时会消耗血槽下方的 能量槽,能量槽空后小新会 不受控制地跌落下来。



盤

游戏中、小新并不是自己冒险、他的老爸老妈妹妹以及 家里的小狗小白,都作为 NPC 在游戏中随时帮助小新。NPC 们都拥有各自的技能,而除了开始就拥有的初始技能 其他 的技能都需要在游戏中通过收集员色卡片获得 不过使用时 会消耗NPC的HP。如果HP不足。则无法发动。



- 「梅小新高高拗起 不消耗量,小新 被挑起后不能二般跳。
- 2 用臭抹子無例敌人、消耗 1点 HP。
- 3 女装诱惑,老管穿女装引诱敌人 使版内敌人静止,消耗 2点 HP。
- 4 超人光线攻击,若若做出奥特曼一样的POSS并用超人光 级进行全屏攻击,减力非常大。但需要消耗全部的5点42

个让小婆爬进一些小新自己钻不进的 低級地方。拿道具用,是不消耗中的 初始技能。

2 小葵爬幣攻击敌人 削耗!点+P。

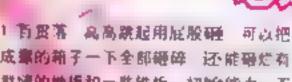
3 小葵变身成可爱的蝴蝶 当小新律 下深濃或掉进水里时 蝴蝶会飞身跃下将小新教起《前提 是已经召唤出小葵蝴蝶)。每次召唤蝴蝶消耗3点FP,召唤

后按R 蝴蝶会自动消失。

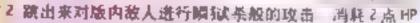
- 1、可以从地上闪光处创出隐藏道具、 初始技能 不消耗 中。
- 2 唬人、每次消耗:点+P。
- 3 像球一样弹来跳去的全屏攻击。每 次消耗 4点 形。



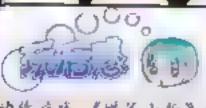
UNI



栽琥的地植和一些铁板 初始能力 不 消耗HP

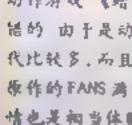


- 3 老妈变成大相扑一路推打 消耗 3 点 HP
- 4 老妈作七妇女状 给小新回复满邢 但要消耗掉老妈的 全部5点HP.



厂商对游戏 的各方面都把提 得非常好,作为

动作府线 《蜡笔小新》的表现还是相当不 错的 由于是动画改编 所以游戏的剧情交 代比较多,而且是全程语音 这些绝对会让 操作的 FANS 满意,而按 START 直接跳过剧 情也是祠当体贴的设定。本作新加的胜摸 关卡虽然都是老点子。但并不突兀。整体上 来说,这款游戏还是非常简单轻私的 喜欢 小新电好 喜欢2D动作疗改电器 都来试 技本作吧





文字轩 美鏞 咕噜





全核條件析

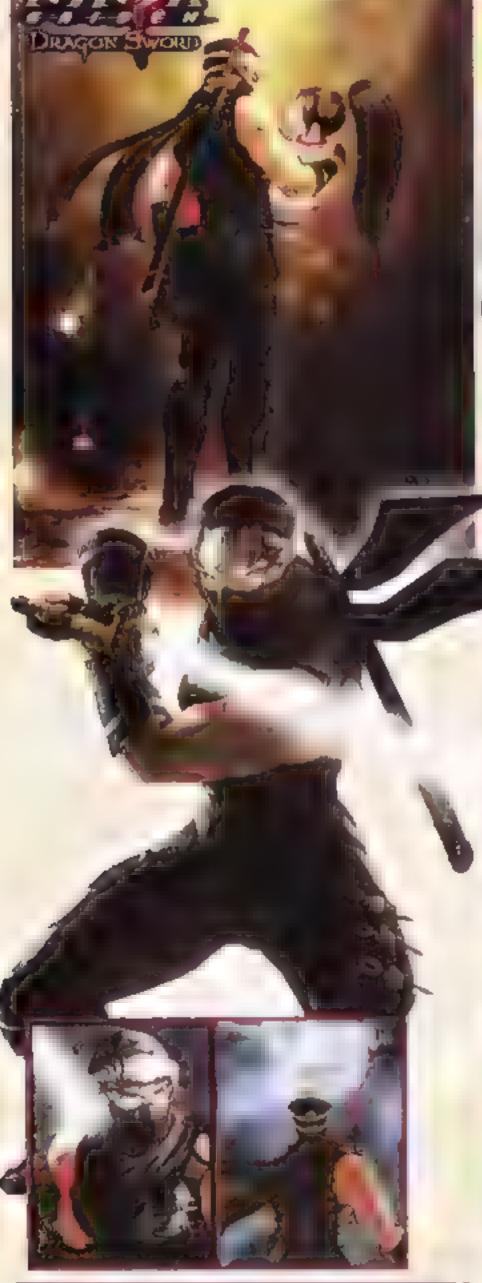


技能分析。在敌人自1日 毫方向收动",中效比块 击动作。

远距离攻击



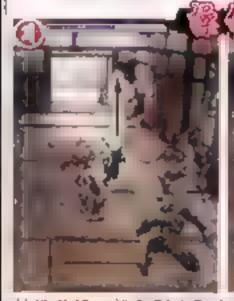
技能分析 本作的远距离武器共停丰里间、弓和 爆裂弓三种。手里全的攻击承变快、攻击火数多,但攻击力较弱。弓的攻击力较高,但只是一个过 渡武器、爆裂弓威力最大、自附带爆炸效果,是心期的主要远程攻击方式。



基本操作	
ETT.	.L
藤 翰	持續被住右屏葉一点
	自下至上辦稿(可2雜職)
连续飞鸟派	在特定地点由下亚上反复划除
防御	除START 与 SELECT 以外的任意被繼
里风	影響的舞时重治屏幕
打开某单	START & SELECT

公共『全華 ==

实用指数:★★★☆☆ 發展指数·★★★☆☆





技能分析 跳至空中尼向下就成船连笔、(念龙)的经典招式,攻击力中上目带有对击波效果。对于早期敌人和HP较低的小型敌人比较有效。后期会显得比较鸡肋,通常是在不小心硬出 段跳后才会用此招。

必杀『飞燕/飞燕连荆二

实用指数 ★★★★★ 製品指数 ★★★★☆





技能分析 跳至空中后横向助动触控笔、攻击力中等,但是度极快,附带自动跟踪效果。在村正处购买了飞燕连翔、(飞燕命中后继续横向助动触控笔,最多可以在空中来回攻击6次)后,其攻击力不足的缺点也被完全掩盖,是隼龙最主要的攻击招式、一定要翰练掌握。

三美义》 依约 茶二

实用指数 ★★★☆☆ 發尿指数 ★★☆☆☆







技能分析 将敌人姚空后向上划动触控笔,攻击力高且附带冲击波效果。本作的饭纸落得到了强化,就连僵尸等家用机板无效的敌人也可以使用。在敌人较少时比较有效。一旦被敌人包围就很难使出。主要辅助性攻击招式。

- 绝技

实用指数: ★★★★★ 致析指数 ★★★★★



机、但轉樣后绝对是全场清杂兵的极品。另外格力时高围的魂将被快速吸收,落力速度也会加快。

刺き並

实用指数: ★★☆☆☆ 發展指数: ★☆☆☆☆

技能分析 防御敌人攻击的一瞬间划动触控笔,相当于反技。在高难度下会有一定作用,低难度的基本可以忽视。

忍法到賽 THE REPORT OF THE PARTY OF THE · 大馬金田 **释放一个持续伤害的火球** 《 第二章動情获得 :: 推动 大大大大市 (可烧穀蜘蛛网、点烛灯会) 召唤落曾进行攻击(可击碎岩石) 粗畫之术 点音 茅三章制修款得 食食食食食 鬼火之术 召唤四个火焰保护周身 无 村正处购买 食食食食食 更命之术 固复全部げ 无 村正处购买 **** 兼民之术 召唤龙卷风进行束告 推喇 村正处购买 食食食食食 冰刃杀之术 **· 召唤从地底耐出的冰刃(可熄灭火焰)** 点音 第八章副榜获得 食食食食食 暗黑弹之术 召唤最关地的暗之力 ---第十章副传获得 点音 女女女女女

忍术是本作改进最大的系统, 本但不会像前作 一样降低评价, 许多解谜的地方也需要用到它。点 击右屏左上角的圆形忍术标记即可进入结印模式,



只要在"贴兵斗者皆阵" 烈在前"(每念一字一种,加上最后还有1种的 停顿,故总时间为10种)的 停顿,故总时间为10种)的 的介字真言意完前写完 规定的梵文即可。其实 并不用太认真地照比划 书写,只要像涂鸦 样等,只要像涂鸦 样的便余满的可。得到多 个忍术后可以在发动时



进行切换。由于取消了道具、故最实用的忍术便是能够回复全部中的灵命之术了,一般除了解谜、不到万本得已时不需要使用攻击型忍术。



□ 实用战术讲解 11 (10)

前期 (1~5章):

前期关卡的难度很低,普通攻击配合飞载和恢 纲落即可轻松解决大部分敌人,没有什么防御躲避 的必要。甚至你完全不懂出招,只是乱划一气也可 以过关,只是不提倡这样做。对于远距离攻击的敌 人推孝优先用手望剑或号做模。推考远程攻击的先 跳起后再点击敌人。本作地面系的敌人大部分都不 会做出对空攻击,跳起后的安全系数比较高。

■看期 1 (6~12 章).

后期随着敌人数量和攻击力的提升,那种乱划一气的攻击方式原本就失效了。推荐打法是用飞燕连锁起手,一招下来中P较少的敌人就会出魂,此时继续横向划动使隼龙渚地后立刻进入绝枝蒂力状态,由于周围有魂,此的潜力强度会很快。如果敌人腐得较近,或者移动速度较快,出现蓝色光环时即可放手,否则可以继续竭动待红色光环出现时再出招。发动绝技后即使当时场上已经清空也不要停下,立即使逐渐通过使当时场上已经清空也不要停下,立数人出现时松手。这种打法效率高,安全系数大,又能够增加两关评价,可谓一举三得。只是装料练学提还需费一番精力练习。至于其段库指数喇 … 我们就不说了,相信NDS 抗家都已经习惯了吧。

另外,被敌人包围时不要急着出招,防御后滚出包围腾再攻击比较保险一些。由于滚动时基本无敌,故岛难度随时滚动保持有利位置是每位有挑战心玩家的必修课之一。

ののでは関した2mmで

村后有店篇

a 5001

• 500i

製造者「損を援」。

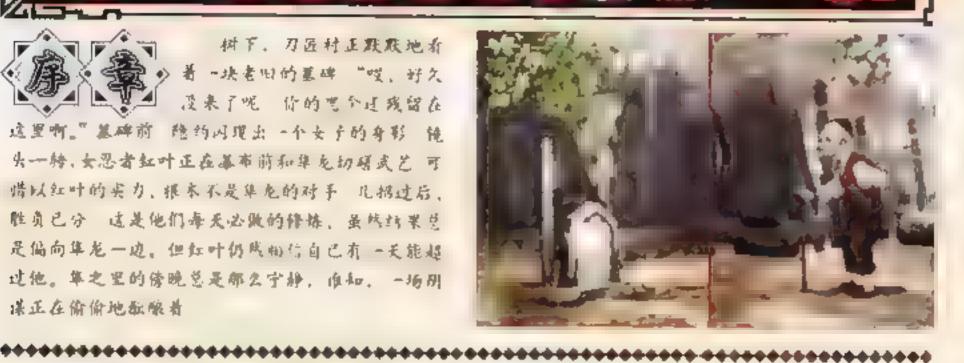
製造「鬼火の帯」

由于没有了神命珠的收集。本作所有能力提升 道具都需要在村上处购买。不过还好需要的黄成不 多,一般来说无常刻意收集。通关时也能够将全部 道具购买齐。具体购买列表会在流程中写出。

· 黄雄杜集注 · · · · ·

"(忍龙) 系列"的黄槐即为金钱,虽然在本作没有那么多升级要素,但在攻关时返回村庄很麻烦,所以适当地"存钱"还是必要的。推荐的收集法为在有大量小型敌人(知蝙蝠坑)的场景使用绝技反复剧取。由于使用绝技消灭敌人后出现的黄螺是普通攻击的数倍,刷一次蝙蝠坑大约可以得到300 左右的黄魂、5分钟左右即可得到3000 以上的资金了。

树下, 刀匠村正默默地看 着"块老旧的墓碑""哎、好久 没来了呢 你的怎个过我留在 这里啊。" 基碑前 隐约网理出一个女子的身影 铯 头一转, 女忍者红叶正在瀑布前和华龙切磋或艺 可 借以红叶的实力、根本不是集龙的对手 几据过后、 胜负已分 这是他们都是必须的锋格,虽然约果总 是偏向华龙一边。但红叶仍成相信自己有一天能超 过他。隼之里的傍晚总是那么守静,谁知。 - 场别 谋正在偷偷地酝酿着



"红叶 作动作太慢了" 毛是平常的那几句词 话,他就不会视点则的吗? 青蓍草龙离去的红叶 政 默地从地上摘起一朵白色的小花"嗯》"为状 股从水见过的飞息从森林那边传来 含是催呢

界再次陷入黑塘。龙之-一族的东南,华说启看---奉老手持老剑历尽干险将其打败。这褐橡胶时间的 结果,是那惠的破碎。在此之后,只过了单年、。

回到华之里的华龙发现村子已经被地蜘蛛一族 洗初 只料下一片废墟。情想的他再次核出了龙剑、 灰聚类为死去的树民们报仇 而更让他担心的 是 松叶石风子

方可以参看前面的系統。关底的BOSS红 龙是无法打倒的。即使耗尽其计引臂还是一样地发 |于通光评价中有时间这一要要。这里等议法 **『快速地自录』 同正流传的云河直打败红龙即有金** 【使用缸叶的说法没有根据可备。各位更度不错》

"魔神……是魔神吗?"被打脱后的虹叶喃呢书 **停了过去。此时,一个穿着古怪的巫婆带着一群怪** 物出现,并将红叶带走、原来这一切早有预谋



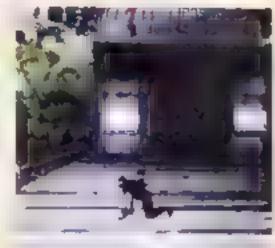
(名)先分别有兩種(數人) 都品 直接使用 化基础再全部消灭 / 宋副焦 之里山道(3)。上篇发现村正正在被袭击。将其救下得 -火焰龙之术 出車的地夠維斯溫圖存6個点所在的播景(4)。再進使 用火焰龙之木烧壁蜘蛛配即可凝皱前途(存档点率 直回复忍术)』

遭杀神庙(5)。一共会出海平批市人。景后 为红色的地类株式小心它们的投技员



黑龙丸事件

远古时代,有一 只相有强大魔力的 **邻恶魔神,名为隶** 龙。龙之一族将其打 例后,把它封印在了 一把剑之中。和平特 续了几千年,直到有 一天,一个叫鼠龙丸 的男人将其带走, 张



这条影响 伊及基理 常重音系示等音师 **企業的主要基準 "我不是在工作的。"** 共身是使用于现代的新型。如果的设备或是全线企业中, 收入。是是不管推荐(6) 3000分钟片,第三十二三分钟的音乐学

此景会全委最新有益。

从路上捡到的御宴秘书来看,地蜘蛛一族发动这次装击的目的是想要得到几之里的秘密 寄宿着在之力的勾玉、它能够引发起到的真正力量、使其变为惟一能够与累龙对航的"真龙剑" 从前、这个勾玉由果龙丸事件中死去的龙之巫女笑叶保管。现在剩下落不明。虽然打败了黑龙、但红叶依然没有找到。



"红叶" "瀑布前, 华龙抬起了红叶掉下的乔装,把电紧紧地捏在了手里 "别弟弟" 我个里彩在周围坠落,把洒在天空的白色花瓣为新的战斗礼开了序幕

A A A

東京人窓びの業分前。消灭数批散人后进入"型 中海域。第一章时指住去路的蜘蛛同此时可以 用忍术烧取。从并底出来即是单之鬼了。在街上遇 到正在打瞌睡的村正。朝麦克风大眼一声特他吓醒 后可以得到福妻之术。此外还可以从他这里买到九 字神珠,顺便强化龙剑。

是到山道尽头使用需要之系体聚整石后进入养 后的传送点。传送点的另一头是黑龙丸事件时单龙 曾经到达过的僧院。由于和两个太右重鬼舞的战斗。 那时的这座僧院已经变成了一片宽硕。可由于不明 原因,现在僧院已经变成了一片宽硕。可由于不明

(日本) (1) 全出現一种使用远程攻击的眼景。 只有它睁开眼睛的时候攻击才会消效。其他杂兵也 得到了强化。不能太轻激、由于铁门暂时无法打开。 只能達入個內經办法。(2)(3) 两处都会有几批敌人出现。他先妻李银球会比较安全。在最里端(4)发现三个不断变换颜色的机关。 建它们在蓝色时分别用 至里却新即可。如果在红色时射中现会出现一批 下型为了高评价。可以放度射错一次。 返回时在(4) 是金融到一种新的灰色和火、焊和攻击力比之前是现的杂兵等强了许多。 2005 单之前自然还有



外壳的存在根本不衡一颗 自报名子之后就消失了





第四第 连票 な為 神殿



"里龙石。" 返回华之里后,刀匠村正一眼就认出了华龙手里的那块宝玉 传说与初里龙被为天 其 天魂化作了八块里龙石散答在世界各处 与黑龙石散集到一起时,也就是黑龙复名之时 黑龙九事件 让它们再次竟醒了 为了不让黑龙石器人更鬼聊于中 华龙决定将它们一一找车



新野雄最生方然重要調サークルペイ。走右边的 簡野雄最生方然重要開入从新出現的传送点回到第 之皇。与刀匠村正对话后再度问到サータルペイ。並 入紅色的传递点来到地下神殿。

型的火焰进行攻击。劳奋非常大人(2)是的针刺机类 相的火焰进行攻击。劳奋非常大人(2)是的针刺机类 机样用显用直接穿埋。如果想杀敌加分。最安全的 方法就是使用绝技。(3)处会直见大量的地址。用了 热油纸比较快捷。尽头的(4)是也会有针刺机关。消 杂兵的时候尽量不要靠近。

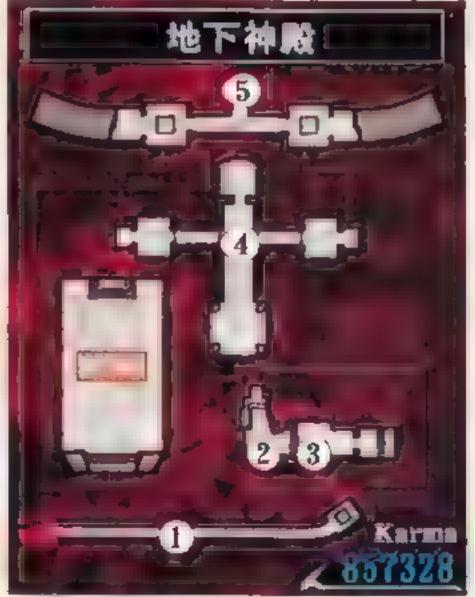
八个母母性。不要食这点分數了。直接用量风通过比较方便。(3)区是一个支路。原理有关量的鱼子和一个存档点,如果怕麻烦也可以用是水烧酸(2)处的模样用直接来到(4)处。这里是一个三台路,上的第一个存档点。左右两边先进等条部可以。(4)(7)两点需要分别用显术点膜。 "独创,之后进入(4)区里方的门即可许给 BOSS 是一个完全的人的是也有一个有机。



可购买物品列表

明末 有機の本 要は「東帝の本社」 「中華東食之木」









"不好了! 不好了!" 花丸急急忙忙地向刚签定 完累尼石的华龙跑了过来。 原来尼びの森再次出现了 地蜘蛛一枝、井包围了小 樱、听到这个肖急的华龙 不犹像地再次向尼びの森 迎了过去

新和网络

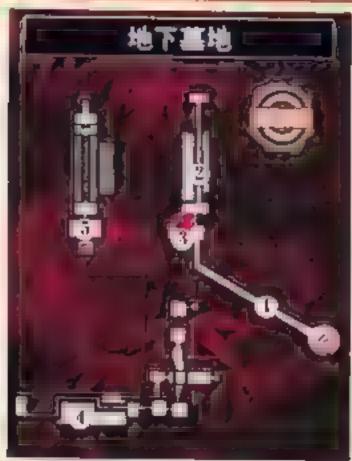
是某个一个产生了的新代表点来到基础。要发 制造化的石铁可以通过形态美头部的最多包含石来让 更新作业工作。(1) 是金温到新的最多值户。由于 它们的情况或音力都极高。近身战十分不利。如果 还没学会飞燕连翔的话。利用它们移动直度慢的特点 不是准规会使用绝技不失为一个好办法。(2) 处的特比较窄。可以不管射击的偏尸直接通过。因为一旦 不必掉下去就要面对一大堆最大。射击尽争的 关系会出现另一种重度型的散入。直接飞轰略可 关系会出现另一种重度型的散入。直接飞轰略可

限到(3)从新打开的门殿入井中,一路来到(4) 在,这里两样要小心别解下去,射击尽头的开关模 又是次批量的散人。由于这次有每户的加入。难能 才了许多。(5)处桥的入口等,被太石头,还是要使 用程度次未达并

ROSS.

臣走井

可购买物品到表 …



第六章 本情 战 4

"我 我 · 把力量还给我, 肆之底的忍者 "来到新妈景的华龙忽然听到了一阵熟悉的声音"不可能是他。" 肆龙摇了摇头, 继续向前走,

新组织统

維传遊派遊入鄉灣寫所一直前遊来到区域(1)。 第主義有新的強人出現。傳是一些者对手。想要打 开前遊約大學。必須将(2)。(4) 两处的灯吹灭。首先 来到(2) 区,朝着冒出蓝色火焰的灯台对麦克风吹。 口气厚可。注意酷时全胃出来的眼球怪。接着道图 粮至(3) 区,等出现的对于全部消灭路上的缺门即是 粮还。要灭(4) 类的灯后(还全有一类放入出现)从打 开的门邊入球戏场的深处。(4) 区的铁门需要在(6) 处 对赛风车吹气着立刻运画递入,一旦超过时间门便 委美士、路上的歌人就不要管了。

00SS: _____

多枯鬼重新

有效也不是一种主要主要的一种的工程,是是是是一种的工程。 對於用工具可能,與有一种是是使用。一种工程的 可以有效也可以用金额的现在。 上来来的对于这 个3085年不可以由金额的工程,是是是一种人工企业 一种时,是对其他一种工程是是一种人工作之

可购买物品到表 **



意義。英の河流

"说吧、秘密到底在哪里?"御婆手举黑龙石,释放出一道闪电 "啊!" 红叶狼得大一道闪电 "啊!" 红叶狼得大叫了出来,就在这时,他的手开上突线学现出了奇怪的花纹。 一个现代,是"排印吗?" 这么说,手了你说好了?"



温湿色的

在此之洞窗的表面()便可以看到有许多火山蛸 理是更新黄魂的绝性场所。他不够的同胞们可 以在此死一会儿。(2)有5个变换颜色的机关。还是 用以前的那种方法解决。注意路上会出现一种新的 致人,速度快且攻击力高,其提技的伤害增比30%。 (3)区会有项射火焰的机关。超级使用显真穿遗(全 设计据式失败了)。(4)区之后会有许多需要使用飞鸟 运的看题。由于半空中有火焰和关,跳跃时机的想 提出两重要。



可夠其物品列表



通用的价

建之洞面的眼球怪再次得到强化。它会化身为一个异球的玩家冲过来。被敌人很变时再换这么一下可不是好死的。打破(1)区的冰柱可以获得冰刃杀之术。这是解谜用的关键思水。得到之后整个洞窗就会不断地被落冰柱。 雌说伤害不太。但还是有一定影响的。或国道入变路(2) 重的蛇形等道不但有眼球是一天会有冰柱干扰。 从心不要损失太多时。则为最后的(4)区还有一大规律人需要解决。

可夠买物品對歌



源源。法以勿為一

"祝久大人,他就是龙之巫女。"御婆跪在地上, 向重整神报告道。"巫女?那龙之与玉在哪里?我对 这兴重的确过印御"意之价瞒随个难鬼表是龙起姿"。有做你写有不愧只被巴群有在高咖啡的身体的人,有做你乌尔尔,有做你乌尔尔,有你你乌尔尔,有你不好"。这样也要我"的



叫声。御婆包以改变了他的形态 成了一个不折不 扣的魔神 "去吧,把我们魔神技的宿故 龙之一孩 打倒!将龙剑夺过来!"

福和金布

本章一开始就预以养龙剑强化到最高形态,他 能等特别最加一把选程武器——据表写。游戏到这 里也快接近尾声了。刚本被把声店能买的每买齐了 吧。近入传递点后首先是4个完全3D的刺海场景。 在直向前跑周可。这次的液石由于放积较大。还没 使用或风味道。不过躲避起来也不算眼珠。 跑完全 程后每千来到了决战之高,由光烧最入口处的蜘蛛 则以是个沙潭场景都会有一种食人鱼散人。一里 被一般。即"上"其余的就会等揭离至将单定。推 倒下建议使用"飞来前进。或使用绝技得灭一波后立 到跑路。

(3) 配金有一大批散人出现,而且还有短人的原 非法师。失機时刻可以用爆裂失射几情。有助于有 华龙解围。(4) 处金建筑进行两场剧情战斗。敢人而 理和(3) 区相同,做好心理准备即可。最难的思想 区存进的战斗。很容易排下最建直接逼困到人) 区。 建议不使用其他政治方式。只使重爆最失一篇一值 地周

BOSS

io ide.

今年至年等年末年本本本等等級企業 日本本本 会方式是是主要等本本等等等是是基金。 会子就看得到 日本主教会的是是专用与与其来的。 会子就看得到 日本主教会的是要字目与与其来的。 所以听到你是是国 或者可有 自其用 会工工政 发表で、一切 半果果果果果用 医 日本系文化会 有一个技术的原生 医生物 足够定的一次地址或 出

可购买物品	列表
Z	
建劃體	走到攻击方上升引逐者器數維節 3000
次字神事	· 建模性 上理》



御寺第一後歌の果古

MACO

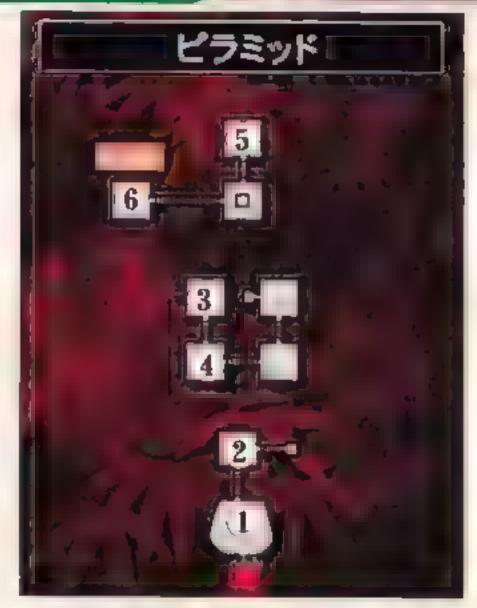
本章是重接关键。原得互接掉着的最后一个忍水。 有精神之术者。直接进入出现的传递点即可 来到了新的场景。 一种红色的小型放人。其道度比之前的都要快许多。只 能够重飞高层决定。 (2) 区层连续收购四个周本才能 让问意用,必须紧紧的间。来到(3) 区后可以发现率 化的再次系统(折到人际)。 公的医会发会一场回定战 化的再次系统(折到人际)。 公的医会发会一场回定战 化的再次系统(折到人际)。 公的医会发会一场回定战 化一种发生是强的亲。 不是或者力和。 都不得。 在防御上或是完饰可由。 推荐使用普通或击盯住一个强制。 即使被防御住也 没关系,因为总有破防的时候。

来到(5)区后需要打克=个责色机关。如果射性便全同时出现4个骷髅。千万要沉住气。进入(4)能使用黑暗弹攻击独合。在正式打BOSS之前还有一道派的来兵战。尽量避免消耗。

BOSS:

大人物林

通用技术必须不得有单曲的第三 基本生的水 由力吓人 医黑条不伸性使用医原生原 的现在分 处于完全的被特殊点 等条件条件不信用 医路位 吸盖的一件相 1000 医有性全使原则使死性 不过 此格的成分压定 医不准年基本异种等的对合定物。 于不不参和3055 配还在 近近者 一方吃于的价。





本章的地理是全色直道,除了他)和(3)处的两瞬回定战斗外,其余的敌人都可以直接跳过(当然。这样评价就不高了)。(2)区会不停地落下大骷髅,注意用里风味道。(3)区的战斗是后会出现一个独联巨人,是然把高但不会前御,连续飞燕走照即可

在魔界门前、蜂龙蜂于青见了重鬼饰两姐妹和 许建过去的红叶 在不知名的为量下、蜂龙身上的 胃龙石尖线被伊修塔格斯全部拳走,加上他手里的 那一颗 八颗胃龙石丝子凑齐了 得到了黑龙石力 量的保护、龙剑完全无法伤其分色、就在这庭机时 则、关叶的灵魂阖进了红叶的思维、将他的力量唤 醒、在两姐妹的英阁努力下,龙之与玉的好印被解 除、龙剑也终于变成了传说中的"真龙剑"。

國國特。是其中有可能做地的皮肤林斯 在宣布小的 特不成份在宣传 基本标志原则 电相控控制 5055 北巴依於三 本宣告經濟學是 医二唑二氧甲氧水 皮下使用。其非皮或这种《专者》



被打败的姐妹俩向,难果深处逃去。看来事情没有那么简单就结束, 华起再次推紧于中的鼻龙剑, 踏入了魔界的大门。

ANTON A

進入蓋界门局數理 有正也在辯照,再次使用查 克與精英映画。可似 進行游戏中是所一次购物。本 关的地图只有一条路。这里就不放出了。前三个拐 奇点上都有会有一场强制战斗。除了骷髅外还会有 一种长得像蝙蝠的新家人。它们虽然"没有骷髅界 么高。但连续吐火攻击的成力要其强劲。

母根据凯原本是想 让他们的神通过黑龙石的力量复名 推知道黑龙之 力过于强大、反而反馈了伊修塔路斯。而原本代表者神力的雕像也化为了一堆粉髅工具、朝华龙扑来。

是QSS。 大多体是一种企业是一种企业的企业。 中不供证。当年中华的企业的企业的企业。 对企业技术企业和企业企业企业。 本作、社会化学、企业企业企业企业企业。 中全。

可的实物品列表



建立 建立 建立 基础的决准了各位加油啊。

是OSS 果皮 學是是是學學學學學學學學學學學學 與作為學學學學學學學學學 與與此類學學 與與此類學學 與與此類學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學 是是是是是學學學學學



界龙再次被消灭后华之里终于又恢复了往日的 户静。基本下,红叶与华龙再次摆舒了架势。虽然 这种修炼已经进行下那么多次 但今天,有些不同 吧 (Happy Ending)



他战任务

在游戏中,每眺战荒 个サーケルベイ中的关 卡唇、原先红色的传送点就会变为黄色。此时再进 人这些传送点就能够玩到跳战任务 (共6个)。挑战 任务是在该关卡原先的 个特定场景中发生的,目 的就是打败所有出现的敌人。由于敌人的数量极其 之多、耐心成了挑战成功的关键。在后期任务中,往 往一个失误就可以直接将先前的努力全部非送。打 法主依然推荐主教主期耗绝损机结合的方式,这样 安全性与满敌速度都有障障。躲避以里风深动为主, 不推尊防御。只要坚持到最后,就可以得到一个特 殊的本札作为奖励。

◇●■本化社集■■●◎

除了挑战任务的6个木札外,本作中还有39个木札需要收集。只要在游戏中断到有尖锐的鸣息声就宣复铜载麦克风吹。口气,此时会出现。个紫色的细长怪物,只要用九些武器将其引洛即可获得木札。由于这种东西的核灵珠度板快,想要瞄准是不可能的,只需要朝着一个方向不停地躬即可。有时光吹气还是不管用,必须打中场置内的某个特定物体它才会出现。

収集到木札并通关 火之后就能在升始菜单选择"ブライズ"这 选项用木札打开箱子查者甲面的内容。箱子里的内容很丰富,有德画、故事设定人物介绍、NPC 与给隼龙的信等等。

既然在前言 里说了优点。那 么玩后感我们就

未说说不足 不知道大家有没有发现、本作的原创场景和原创敌人数量操指可数 就连BOSS都是照撒价作的居多 虽然有时 为了关联故事情节,设置一些重复的场景和 和敌人未会不可 但全程70%以上都是这样,甚至连碰超都有重复之嫌,我们就是 能说是制作小组太过于价价了 不过好在 这完全影响不了我们玩本作的心情。《思 光》这块硬派动作游戏的金字招牌也没有 因为平台的转移而贬值 很好 很强大!



文 PM525 神奈忆雪 编 马修 美编 咕噜





作为"《口袋长怪》系列"的分支作品、《口 会校怪实击队》取得了同样不俗的销量成绩。 如今新作到来,来自于《钻石、珍珠》的口 长板矮们活跃在游戏中,粉演着不同的角色 拿起触程笔,操纵占捕捉陀螺,开始我们新 的实出队员险之底吧!

"《突主队》系列"中, 玩家铺提精灵的方 法是用笔绕着精灵画圈, 如果捕捉到新品种 精灵, 新精灵的的资料就会被记录进图鉴, 不 过和正统作品不同, 当使用口袋妖怪的能力 后, 口袋妖怪就会被释放。因此, 带上各种用 丞的□参妖怪, 是解, 迷前, 进的关键。 游戏的器 开始只能带3只口袋妖怪,但随着RANGER等 级的提升,主角可以携带的精灵也会更多。

游戏中除了捕捉野生精灵,还有不少与人 战斗的部分,而写人战斗其实也是对手召唤 串精灵、而我们尽管画好圈就是。捕捉也好、 战斗也好,本作依旧可以用精灵来辅助作战、

但轉見的帮助并不是关键所在。重点还是在 于画圈的技术。

地图上的操作支持按键操作和触模操作从 种方式。游戏开始时看教学内容, 可谓正常体 贴。游戏包括有主线任务、委托任务及特殊任 务,主线任务和游戏居,情发展。思相关:委托 任务则对剧情发展无甚影响,但会受剧情限 制,且部分任务有先后顺常,主要作用第一省 到各种道具来强化捕捉棒,以及增加口袋妖 怪的收集:特殊任务则需要通关与通过下载 获得。下面,我们先开始 周目的實際吧



进入游戏后,首先会需要玩家使用触控笔成功捕捉屏幕上的皮卡 丘。方法非常简单,只要将触控笔触及下屏轻轻在屏幕上划出首尾相 交的圆环即可。不管三七二十一,先把皮卡丘抓住再说吧。

"我的名字叫坎普斯,现在,你也是我们的同伴啦!"刚费了好大 力量抓住了皮卡丘,一个自称是"谜之军团 SCHOOL 团"教练的男 人出现在了我们的面前。经过简单的寒暄、安莉(アンリ)老师将作 为入学新生的我们带到了学校的大楼。在教室中,老师会简单介绍一 下游戏中主菜单的基本功能。



Ì	スタイラー	当前状态
l	リリース	放生
ĺ	ブラウザ	图整 (非正統编号)
l	. 1237	当前任务
ĺ	マップ	地图
	クエスト	接受的委托
	*7/9/	游戏选项(第一项为文字速度、第二项为菜
		单颜色)
	じてん	祝助字典
	ちゅうだん	中断(当读取中断进度后、该进度自动青珠)

点下屏左下角的标记或是"L"键可以转换上屏显示内容(地图&同伴状态);点下屏右下角的标记或是"R"键可以呼出主菜单。

听完老师的唠叨后终于到了自由活动的时间,接下来可以在一楼的各个教室中逛一下。 在与所有人对话后上到二楼的寝室区,楼梯口的两个机器分别是用来回复电力和进行存盘记录的。在听取完宿舍管理员的简单介绍后回到一楼,此时教室大楼中传来下课的铃声。走出教学大楼后前往左边的、陈馆,在那里教练会详细地介绍游戏的玩法。

听完教学内容后来到广场、可以看见一群比帕水獭挣脱了管理员的束缚在广场上乱窜。 正好练习一下刚才在训练馆里学到的技巧吧。 当成功捕捉了四只比帕水獭后,另外一位同学也已经将剩余的五只捕捉完毕。之后前往 在下角的RANGER塑像处,在那个石像下,往 届的毕业生留下了许多赠言。还没与同学聊 上几句,又打铃上课了

这夫夜里,老师突然说丢失了四根捕捉棒(スタイラー),我们自然义不容辞地接下了人学以来的第一个任务。回到一楼的教室大厅,可以看见一只正在闲逛的比帕水獭。轻而易举地将其成功捕获后,首先进入右下的教室。这里会出现大量精灵,在教室的左上角柜子处获得第一根捕捉棒。在此多多捕捉一些比帕水獭后,进入左下角的教室。在这间教室中有许多木箱,是否还记得上午教学课程中提到过比帕水獭拥有撞碎木箱的特殊能力?用触控笔拖比帕水獭到木箱上就可使用它的特殊技能来撞碎木箱了。由于特殊能力使用后精灵使会挣脱束缚,因此如果需要再次使用精灵的能力便需要重新捕捉了。在本教室需板正下方的木箱中有一根捕捉棒。

回到教室大厅,来到左上方的教室中。同样使用比帕水獭的撞击技能撞碎木箱,之后 在左上方的柜子上得到第二根塘捉棒。最后



一根構捉棒究竟在哪儿呢?想都不用想自然便是在右上方的**牧**室里了。可是教室中除了

只见人就跑的皮丘外根本没见到捕捉棒的影子,看来问题一定出在皮丘的身上了。果然,在提住皮丘症便可得到最后。根脯捉棒了。收集齐四根排捉棒后便可以进入楼道下的校长研究室。具中的一道木棚栏高发使用超高级的男切技能通过。在一道大门前,突然迅速的男切技能通过。在一道大门前,突然迅速的男只鬼斯向主角一行袭来。成功收服鬼斯后,米拉卡多一、ラカド)老师生气地从办公至跑了击来。原来,这里是不允许学生随便进入的。看来还是赶紧溜之大声吧。

第二天上课解散后可以去右下方的 RANGER 石橡处,那里正在进行往配毕显生 的交流会。但是贪事讲解的同学实然接到关 于更翅飞鱼和货船相停的消息,便赶往现场 处理去了。因此活动只得丰金结束,

入学的第三天,老师终于给大家发了捕捉器,现在的我们才算是真正成为一名见习突



击队员了。但此时米拉卡多老师突然跑来说 另外一名男生达滋鲁(ダメル) 偷了他的補捉 器。为了香明真相管先来到三楼,此时会出现 接收邮件的报告。回到一楼大厅后有个大妈 说她发现了一些来路不明的东西。刚一出大 楼就在广场上发现了被偷走的捕捉器,一路 向下终于发现了小偷。结果超笨的小偷自己 撞到树上揭丢了偷来的捕捉器不说,还被懒 猴压在了下面。

虽然后来米拉卡多老师辩称因为达 基鲁平时不听话才会引起他的怀疑,但不管怎么说这场风波也就此平息了。(看到这的老师们干万别这样……)

次日,老师安排两人一组前往邻近的比安市(ビエンタウン)进行 日探险活动。在前往比安镇的途中遇到送牛奶的大叔被比帕水獭围上了大树,帮其解围后继续前进会遇到一位小MM,她是在等自己的哥哥伊欧利(イオリ),等了一阵后伊欧利和同学一起赶到。我们也用不精当灯泡儿傻站一边,赶紧完成我们的任务去吧。(==1)

来到城中的 RANGER 服务站正式接到任务:为在西边雷营地的同学们送盒饭 沿途会遇上一位带着一只精灵的老爷爷,在回答了两个问题后继续前进便可以来到露营地。正当一行人举行野餐时,突然有人跑来说海滩上的精灵们因受惊而发生了大黎走。此处为经典的 选 "笔者选择了例此兽。成功那老人安抚刚比兽后,第一个任务便算大功告成啦。赶紧回学校报道去吧!

成为正式的突击队员的

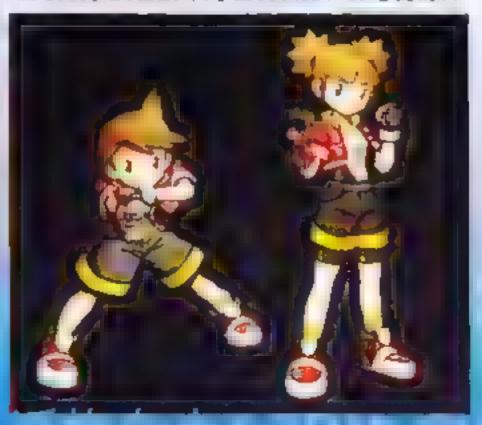
不知不觉间已经到了毕业的时间,(这,这 难道就是传说中的速成班吗?)这是大家共



同在学校的最后,天了,赶紧多和同学们聊见吧。刚 走出教室便传来了集合的铃声。就在典礼进行到一半时,突然从地下传来地震的声音。伴随着从前往地下室香香的来拉卡多老师口中传来的惨叫声,两只巨型球藤怪从地下室跑了出来。在众人一哄而敬时,身为主角的我们怎么可以退缩呢?与达滋鲁一起安抚了球藤怪后,终于也到了与同学们分离的时刻。

第二天醒来后发现自己已经到了位于巧克力村(チュレ村)的新家、从巧克力村回到比安市、突击队员拉克亚(ラクア)已经在此等候多时了。正式在RANGER服务站获得任命后,我们已经成为一名真正的突击队员啦!队长巴隆(バロウ)会授予正式的捕捉棒(キャプチャ・メタイラー),有了这个便可以发挥不同属性精灵的能力了。首先帮前辈库拉姆(クラム)到历克力村挨家挨户地进行配送的任务吧。当走访到老爷爷的家时,发现他不在,想来他应该还在沙滩吧。果然,在海滩处再一次遇见了老爷爷会教一些关于如何发挥同伴能力的方法。完成配送任务后今天便可以休息一下啦。

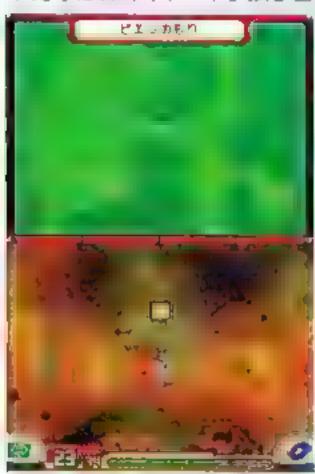
醒来会接到任务前往西方的海滩洞穴,同行的拉克亚会提醒我们需要注意水蛭输路出的水波。不知为何,这里的情灵似乎都混乱地原地打磨,一路前行不要管它们。途中会遇到一个奇怪的机器,看来精灵的异常行为一定与它有关了,不过由于需要使用。级的喷水才能破坏它,因此先继续前进吧。来到第二层捉一个磁盘,用它的二级碎石把大石头弄碎吧。在里面的房间遇到海蛞蝓,之后使用它的二级碳水技能破坏外面的机器,便可使精灵



们恢复正常。

第二天,镇上的送奶大叔会来零托安抚狂 暴的罐奶生。队长把这欠锻练的机会让给了 我们,在右下角的牛场中成功安抚奶牛后、委 托即算完成了。以后如果看见头上有"…"的 烦恼村民一定记得询问有什么可以帮忙的地 为哦。此后从卫星传来总部的信息,因为我们 的出色表现,所以被晋升为"CLASS1 RANGER"并且获得了使用虫系精灵的能力。 在回服务站报告的路上,突然听到爆炸般的 巨响,原来是传说中的BIG妈妈(ビッグママ) 将那奇怪的机器运回来了。

第二天醒来便接到紧急通知说比安森林着火了。在森林中,一个小孩子告诉拉克亚自己



的蛋凑吧一道可后方突火去法在只去作其在的钱备的,下住于续的我会的,下住于续的红斑,也是这样的我的,

上发现了一只卡咪龟,收服后使有了三级喷水,回到被火柱卡住的地方继续向下前进会发现第二只粉红蛋,继续向里还能发现第三只。全部替失主找回后,便可以放心地继续向上方前进了。在遇到库拉姆后向左下前进,收服水能龟后库拉姆会告知灭火的方法 在右边有问号的地方使用求雨即可。在回墓地的途中发现了一个满身汽油味的可疑男人,追上这个人后,发现他被火给烧伤了,将他送去基地治疗吧。回到基地后,总部会再次晋升我们的等级,这下便可以使用火系和格斗系的精灵了。

大清早一起来队长便会通知我们去森林中 迎接专程从 PANGER 总部前来调查这一神秘 机器的辛巴拉(シンバラ)教授。在山顶接到 正抱怨的教授、根据教授的回忆,似乎在路过 的贝鲁市(ブェルタウン)也见过这种奇怪的 装置。事不宜迟、赶紧前往贝鲁市看看吧。从 山顶可以看见远处正在建造的一座高塔、据 说将成为未来整个大陆的和平象征。站在一 旁的老婆婆为这座塔起了一个有趣的名字 "回音塔(やまびこタワー)"。

刚穿过森林来到贝鲁市就看见城中的精灵完全处于混乱之中。在这里需要针对不同颜色的装置使用不同的技能。首先从中央的广场开始清理吧。红色的用水、蓝色的用电、绿色的用火、精灵都可以就地取材。冲开重重阻力来到最右边的港口,一群黑衣人鬼鬼祟祟地围着一个黄色装置,原来这群家伙便是恐



烯组织黑暗团的成员。本以为用四只小拉达就能摆手突击队员的他们自然打错了算盘, 最后被重得亮出了王牌——以斗蚌。

眼见王牌被打倒,不可一世的黑暗团也只能架起机器灰溜溜地坐船跑了。在同学地的路上会有人委托拆除木箱,顺道完成掉吧。回到RANGER服务站汇报完工作后,带着那个被黑暗团收买的汽油男回巧克力村。刚进村妹妹便会跑来说下方农田出现了怪事,赶快去看看吧。只见一顶奇怪的小草帽正在跳来跳去,与同伴一起抓住它后,这块农田便可以作为搭档交换所了。做些委托后可以回RANGER服务站休息了。

第二天再次接到任务来到贝鲁市,在最北的大桥前遇到博士,被告知需要找到管理人才能过桥。好不容易在当初打败黑暗团的地方找到大桥管理人,却被告知钥匙竟然掉进海里了,没办法,只能下水打捞了。坐船,潜人海底,没想到钥匙被巨牙鲨吃了……这里的太阳珊瑚可以用来碎石,双灯鱼能充电。一路向下,在两块大石下发现了巨牙鲨,但是它却在海沟的另一面。用这里捕获的海星星切开原来有木板档住的地方,捉到巨翅飞鱼后便可以在海沟中通行了。之后利用高速水流

追上巨牙蟹即可夺回钥匙。夺回钥匙后总部 会再次提升RANGER等级,可以使用地系和 钢系精灵的能力了,携带的精灵数也提升到 了四只。

打开桥门可进入安黑尔公园(アンヘルバーク),此时会遇到曾经的同学伊欧利。从公园左边一路前进来到RANGER总部,从教授的口中了解到这种装置似乎是使用古代某种神秘力量驱动的。先去右边房间中休息一晚吧。第二天随队长一起回比安市,但路上发生了地震,总部传来调查地震源的任务。于是改变目的向北方的命影谷(イノチかけ)前进。

半山腰需要借助大胖翁的力量来切下藤墓向上攀爬,此处的树叶可以作为弹簧来使用。小心大甲和飞蝎,它们不用进入战斗即可发动攻击。跳下尽头的悬崖一路向前又看见了被机器控制的精灵们,使用刚才捉到的钢嘴娃娃可以破坏机器。在一个山洞门外可以看见两名黑暗团成员正在操纵爆破龙挖洞,赶紧上前解救爆破龙吧。完成任务后与小木屋处的女性交谈晋升为CLASS4 RANGER,获得骑乘嘟嘟的能力。方法是捕获嘟嘟,然后在地图画面选中它即可以骑乘。

回到RANGER服务站休息后,第二天会接到前往学校担任临时各市的任务。在返校的途中又发现了被黑暗团操纵的精灵,解救后可以将它收为伙伴。回到学校又见到了安莉老师,赶紧去校长室报道吧。新人学的同学会提出许多问题,这里随便怎么回答都与剧情无关。此时黑暗团也跑来凑熟制,打跑他们带来的猎牙草后新任老师也到学校了。我们的任务就此大功告成,回RANGER服务站汇报吧。另外,在校门处被挡住的石头洞里有一只球藤怪可以捉。

() 队长敷助大作战()

第二天醒来,听说队长巴隆被人绑架了。根据情报来到贝鲁市码头边的船屋,与船长对话后便可以坐船前往波依鲁岛(ボイルランド)。岛上有人说见过突击队员,在与左下屋中的老伯打听完关于火口的情报后可以看见一大群飘飘鬼飞向了火口。而原本挡住入口的人也会放行。

由于洞中充满了硫磺的烟雾,因此不论是地图画面还是战斗画面都有些模糊。首先从

左边的洞口集到 心液上,这里有两只海蛞蝓 可以用来发动水属性的攻击。而此时 群飘 飘鬼飘入了洞中。抓住飘飘鬼后,在一些涌出 蒸气的地方(主角头上会有一个问号)使用飘 飘鬼的飘浮能力便可以飘过地面的岩浆。在 止洞的人口处意外地发现了队长的捕捉棒, 看采队长一定在洞里了。刚一进入洞穴深外 使看到了黑暗团的身影,在制服了使用熔岩 蜗牛和袋龙的两个团 员后一路向前,最深处 的两名团员本想发动机关阳止我们前进。却 反把自己关在了外面。如果没有碎石精灵的 话可以用默飘鬼先飘到左边捉怨影娃娃,然 后使用它的超能力把 大石上方的门打开。里 面的覆沼中有可以醉石的臭臭泥。另外此外 出现的皮卡丘拥有三 级充电能力,如果捕捉 棒电力不足可以使用它来回复电力。

哪一打碎岩石,两名团员便跑了进去并召唤来了3只火山骆驼,一一击破后冲人洞中的船坞。眼见队长被黑暗刚团员架上了船,自然不能坐视不管了一此处有一个需要躲避敌人视线的迷你游戏,在2分钟内躲过四个团员的视线到达船坞即可。如果第一次失败的话难度会降低,时间变为3分钟。出口处自然会有团员设防,击破两只大针蜂和臭臭花的组合后赶紧冲人即将启锚的船中。

一路向前击败守卫团员的两只豪力和一只 玛奈奈。深处又见到了让特灵暴走的机器,使 用雷霆狮击破蓝色的机器进入里面的房间, 刚一进去黑暗团又启动了黄色机器,使用鹎 下力士将它们破坏掉吧。地上的两只扳手鹎 要使用豪力的冲撞技能来掀动,最后的电子 门使用雷电球来打开即可。





进入里面的房间发现一个...级的铁栅栏、 暂时没法弄开,不用管它继续深入。在里面的 左边房间里找到队长后, 由于光线太暗无法 解开绳子。先去右边的房间里看看吧,一名团 员又会招呼三只电绵羊前来阻止。在里面的 房间可以捕获两只拥有。级见切能力的特达。 回到刚才无法打开的铁栅栏处,切开后在里 面踝滚筒的电击兽和鸭瞵火龙使辫子出来。 收服电击兽后回到队长的房间。虽然晚久了 房间但仍然解不开绳子。不过我们还有另外 的办法,那就是派拉达咬开绳子,重获自由的 队长撞开了前方的铁门,由于用力过猛竟然 直接冲过两个房间。从里面的更衣室中拉出 队长,向左下前进吧。如果电力不够的话可以 在此反复用皮卡丘朱充电。捕捉棒族电尼记 得回去存一下进度,接下来可是车轮大战了。

来到甲板,从驾驶室走出来的竟然是米拉 卡多老师 露出真面目的来拉卡多老师召唤 来一群手下, 车轮大战就此开始。首先是两只 铁甲犀牛, 别光顾着画图, 注意一下另外一只 的地多。打败他们后,黑暗团员自觉无脸见江 东父老而选择了集体跳海……接着是第二波 的二只毒鼬,使用个个击破的战术会非常容 易。就在第二批团员跳海时,队长被米拉卡多 老师的毒龙蝎打飞到甲板上。打败毒龙蝎后 不服输的米拉卡多老师正打算召唤出螠锡再 次战斗时,船突然触礁了。队长来到驾驶室操 纵失控的船只, 而此时我们的任务便是在四 分钟内到船舱中堵上漏水的大洞。按原路返 回船舱,在路上捕获一只迷路的豪力。走到最 底层,可以看见一只圆形的大盖子,用豪力的 冲撞技能把盖子顶人船底即可。最终,船只安 全地停靠到了学校的岸边。回到RANGER服 务站,队长正式宣布我们成为本队的 TOP RANGER (

遠迹调查

赶紧回RANGER总部去报道吧,在前往贝鲁市途经的山上,一位名叫哈布(ハーブ)的突击队员正在等着我们呢。接下来她会使用惊自弱吊着我们飞回总部。来到总部三楼中央的房间,刚跑进去、达滋雪使从后面跟着跑了进来,原来他也成为了TOP RANGER的一员。部长会分发可以蓄力的新型铺捉棒,通过蓄力可以使束缚的效果提升一倍。在听完说明后前往楼上的控制室,部长会下达新的任务。前往遗迹进行调查。

岛开总部大楼。哈布告诉我们成为 TOP RANGER后便可以验乘惊目给飞行了。终于 不用再徒先赶路 3、赶紧在大楼边提一只来 体验一下吧。从安徽年公园看边的门出去一 直向前使可以来至,新的森林、不过黑暗团却。 通过操纵暗黑乌鸦制造了黑裘。在黑雾中挺 **前进**会元, 捕捉棒的卫力都会下降。此外这 里的程分享会突然跃过来实施偷袭, 心心成 被它暗算了。沿途打败一名使用三只瓦斯弹 的ぼ罗纵核前行会再遇到一名使用瓦斯弹与 暗黑乌鸦的团员。击败他后可以看见有一个 被木板堵住的低洞,使用精才草切开木板局 里面的两只盔甲宫使自由了,一路向前成功 捕获盔甲鸟后。就可以使用它们的特殊能力 吹散黑雾了。另外在囚禁两只盔甲鸟的洞穴 中有霸王花可以捕捉, 但需要使用钢质龙的 三级冲撞将它们撞出地面才行。一路向上终 于来到遗迹入口处,使用钢造龙的三级冲撞 顶开石板使可以进入遗迹内部了。

这里首先需要用气球鬼的浮游能力从一层 左上角的天井飘至上一层,那里有一只拥有 二级碎石能力的鳞甲兽。带着蜗甲兽进入右



边被失石塔住的洞中可以发现电击兽, 再带 着电击兽进入黑暗的房间使用人无发现一块 松软的泥土。是不是看见了一旁正在发呆的 穿山鼠?用它来钻洞便可以下到二层了。下 去前可以再带一只电击兽和一只蜗甲兽。这 样可以省去不少麻烦。同第一层一样,在蝇甲 兽、电击兽和穿山鼠的配合下继续前进。笔直 往上,从一个没被沙土遮住的洞跳下去。记得 捕获一只素利柏。在前面的天井处用气球鬼 上浮后一路向前。这里有一扇需要使用二级 超能力才可以打开的门,里面有一只暴鼬。带 着暴鼬从刚才经过的一个缺口跳下去,这里 有我们一会儿需要使用的钢盾龙。此外在钢 盾龙不远处有一个可以上浮的天井,里面有 一只影精灵,还有一面需要三级超能力才可 以打开的门。先记录下来,等以后得到了拥有 打开能力的精灵后记得回来看看。利用下方 的蛹甲兽打碎卷石回到第一次跳下的地方。 这次使用穿山鼠挖开另一个洞进去。使用钢 盾龙顶开挡住的石头后继续向前可以看到带 着电狮王的塞文老师(セブン), 据她所说前 方聚集着大量黑暗团的成员。眼见被敌人重 重包围起来,情急之下的暴鼬使出了它的独 门生化武器(头上出现问号的选髮翻发动)。 用臭气蒸跑了黑暗团后从天井跳下。记得事 先存好档。在洞穴最深处,米卡尔鬼正等着我 们的到来。打败来卡尔鬼后,进入它身后的洞 穴、沿途会见到一个需要五级见切才能破坏 的机关、记得以后回来看看。此处可以看见 个巨大的祭坛、从祭坛的出口可以爬出遗迹。 进入山坡上的小屋,在右下角节桌上的一本 日记中大致能看见"暗"、"光"二字。想必应 该与什么邪恶的精灵有关系吧?正当我们在 研究田记时,从身后的厕所中跑出了一名曾 经的同学。不用理这个神经不正常的家伙,出 门便算完成了本次的调查任务。回到 RANGER总部,在三楼向部长汇报完凋香结 果后可以提升RANGER等级。精灵携带数上 升为五只, 而且还能使用冰属性和龙属性精 灵的能力。

第二天一大早先去向部长大人请安吧,此时部长会建议去楼下的研究室看看。在那里,研究员正在研究日记上残缺的内容。目前只

知道有一个名叫"阿·布莱特"(アプライト)的 人似乎与这本日记有关。在研究员的建议下 首先前往安黑尔大厦、热情的服务小姐立即 上朝向我们介绍起了三位老大的故事。当介 绍到第二位老大时,发现他的名字正是阿布 莱特。走出大厦刚打鳟回总部报告情况时,从 公园的广场传来了音乐声。循声而去,可以看 见前作 GOGO 团的四天正中的三人正在公园 的舞台上进行表演。还是赶紧回总部报告吧, 再次采到二楼的研究室向教授汇报了刚才在 安黑尔大厦的发现。此时,一种黑色物质与一 位研究员的项链产生了共鸣。之后教授下达 了前往水晶洞穴(クリスタどうくつ)寻找蓝 色宝石的任务。

在总部下方的森林中可以遇到一只双尾鼬.利用它向左边的7K直前进吧。刚进水晶洞穴不久又遇上了黑暗团,打败其召唤来的三只大嘴蝠继续前进。记得沿途的一处冰块需要火山骆驼来融化。走出洞穴后来到一片冰原,前方不远处一只地狱猎犬正向钢帝企鹅步,紧握。该出手时就出手,打败黑睛团的地狱猎犬后,心存感激的少年把我们带到了他所在村子。在村中打听完情报后前往冰原西北角在一座木屋拜访一位老婆婆。之后好心的少年会让我们在他家住一晚。

第二天刚出门便可以看见已经恢复活力的 钢帝企鹅。根据少年提供的情报、总部要找的 盛色宝石似乎就在不远处的水之湖深处。从 冰原东北角便可以来到水之湖,在此可以见 到不少钢帝企鹅,乘上它们在湖中破冰前进 吧! 凭借水流的冲力可以撞开湖面的浮冰, 不过要小心,万一被吸入漩涡只能从头再来 一遍了。冰之湖最深处的岸上,一座宏伟的大 门映入我们的眼帘, 刚想进去,一阵强风竟然 把烛台吹灭了。捉一只六尾重新点燃烛台便





可进入冰之神殿内部,寻找蓝色宝石的任务正式开始。

刚进神殿不久又遇上了无处不在的黑暗 团、打跑他们后,进入右边的房间,记得带上 楼梯处的两只六尾。另外此处出现的雷丘拥 有四级充电能力,基本可以给捕捉棒回复 半的电力了。用六尾化去尽头挡住的冰块进 门,还没迈步向前就有一根冰柱掉了下来。整 个房间的地面很看,小心掉到下层。利用插满 地面的冰柱小心前进,在尽头的房间中可以 捕获拥有四级喂火能力的九尾。带着九尾直 接从楼上跳下即可回到被巨冰阳尚的大厅了。 继续前进又会遇见黑暗团,这次他们召唤了8 只橡实果。不过 这8只橡实果就算打着了 荣纲线也不会掉能量。那个需要三级超能力 的"]暂时不用管它、继续向左前进、记得再改 服一只六尾。在尽头的一扇门前用两只六尾 同时点燃烛台后便可进入深处的房间。这里 可以捕获拥有 级超能力的巫妖,此外房间 里还有一只需要五级火焰才能打开的,水开关, 记得以后回来看看。用巫妖的三级超能力打 开上锁的门, 进入一个巨大的冰拳, 地面同样 异常滑。小心翼翼地来到最上方的房间,正在 想办法进入神殿内部的黑暗团干部召唤出了

雪女阿我们袭来。雪女的攻击方式中除了护 号鬼人较难画圈外,其他两种攻土招式都不 难破解。打败黑暗团干部后上前调查利欧鲁 的雕像,似乎面前这块水晶防壁需要使用波 导的力量才能破坏。回到刚才的冰室,进入左 石两边的房间看看吧,那里边各有一只利欧 鲁。如果习惯于触摸操作会觉得这里太旁验 操作——其实,这里用十字键控制方向,会得 简单很多。

带着两只利欧鲁回到水晶壁处,封印解开。记得先存一下档吧,守护蓝色宝石的正是玻导的勇者卢卡里奥。当卢卡里奥认可了我们的实力后便会将蓝色宝石交给我们,此后从传送点直接离开神殿回总部吧。将蓝色宝石移交后可以再次提升RANGER等级,捕捉棒蓄力速度提升。

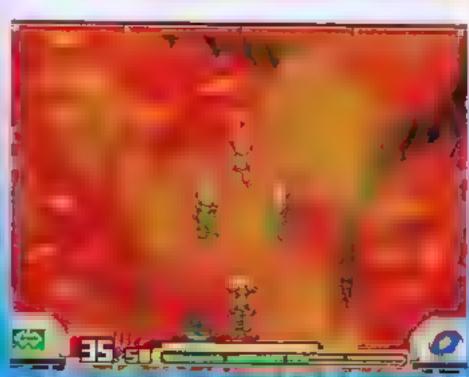
● 寻找红色宝石

第二天来到总部顶楼,不过似乎光凭蓝色 宝石的力量仍然没有办法支抚森林中的精灵。 此时另外两名女孩身上的顶链同样发出了光 芒,那块黑色的石头变得,高微态明起来。看来 除了蓝色宝石外,另外还需要红色写蓝色两块宝石才能产生效果。原本教授想象 人的 项链来研究一下,但却被三人一致否决。趁着 他们争执的时候我们可以出去转一圈。完成 些委托后就回总部休息吧。

解来会接到任务再次前往波依粤岛,站在 岛中央的老婆婆告诉我们要找的红色宝石就 在火山的最深处。来到左下角的屋中与老爷 爷交谈后便可以进入原本被上锁的大门,寻 找红色宝石的任务正式开始。

在火山中,火炭龟成了在岩浆中移动的交通工具。在上屏地图的蓝色区域可以呼出火







炭龟,首先顺着岩浆向左绕到入口上方的悬度。在这里捕捉一只气球鬼后来到右岸,从存档点边上的洞穴中捕捉一只海蛞蝓,利用它的喷水能力先冷却石块,接着用碎石打破后,再利用气球鬼从前方的天井来到工楼。在右边的山坡上,打败一名黑锅团员操纵的五只音符鹦鹉后可以在此处捕获拥有一级喷水能力的大嘴鸥。用大嘴鸥浇灭前方的大火后,小心地绕过地面不时喷出的火柱,沿途仍免不了受到黑暗团的骚扰。记得捕捉一只气球鬼,在上射地倒标有天井的地方要用它上序。沿途还会遇到一户等特拉上,记得一定要收饭,在下的四级冲撞技能来突破尽头的障碍。在尽头会遇到黑暗团生和,在战胜她两名部下的猛火猴后,她使会挑猛火猴亲自上场。

战胜女子部后继续前进便会在神殿中遇到 传说中的炎钢兽,战胜后便能得到红色宝石 了。从火山出来后,原本从失事船逃难来此的 玛奈奈也加入了伙伴的行列。赶紧回总部汇 报情况吧,上交红色宝石后 RANGER 等级提 升到了七级,可以携带六只精灵了。

○ 無暗团海底基地 ○

第二天起来,根据报告达滋鲁已经去寻找 剩下的黄色宝石了。看来我们可以好好放松 一下啦,去接些委托任务吧。一路闲逛来到安 黑尔公园,此时 GOGO 团的四天王齐聚一堂 正在进行音乐表演。很不凑巧的是与安黑尔 公司现任老板黑洞打算进行的演讲撞了车。 毕竟这里是人家的地盘,GOGO团四天王只得 乖乖让出了舞台。接着来到贝露市,在船屋中 会遇到一个身穿黄色衣服的新船长,与他对 话后便能向新岛出发了。船开着开着,突然被 从海底喷出的水流阻住了去路,看来海底短 该有什么东西吧?潜水来到海底,这里有不少深海精灵,记得捉上一条猎斑鳗。在不远处可以看见被电网困住的鲸鱼王,拯救鲸鱼王 任务开始

遗查右下角困住鲸鱼王的发电机后发现需要一级碎石能力的精灵,猎斑鳗正好具备这个条件。当破坏掉发电机后,从一旁的水管中游出一名黑暗团成员,看见发电机被破坏便召唤墨海马写海刺龙向我们袭来。打发掉这个家伙后继续前进,打败另一名操纵四只蝶尾鱼的团员后继续破坏发电机。沿途记得收服几只宝石海星,用它们的见切能力破坏栅栏后见到第三台发电机,不用多说,打败操纵指斑饕和樱花襞的团员后破坏之。继续向前打倒操纵刺龙王的最后一名团员后,四台发电机全部破坏,鲸鱼王解救成功!此时突然出现的黑暗团成员竟然抢走了皮皮鲸,跟随得够的鲈鱼王一起前往黑暗团的秘密基地吧。

此处出现的三合一做怪拥有五级充电能 力,记得一定要带上。首先进入发生电流处上 方的房间,在里面捕 获一只雷霆狮后用其打 开另一条通道处的门。继续前边的路上会有。 一名团员召唤雷精灵进行战斗,在此处的尽 头可以捉到电狮王。使用电狮王停止刚才那 个房间中的发电装置,房间外的电流即可停 止。接着击败召唤恶人球的闭气后追上了正 打算带走皮皮晾的一群团员。对方会召唤八 只懒猴出来作战, 结果才画了一圈就被全部 捉住了。虽然被打败,但对方仗着人名硬将我 们扔出了屋子还锁上了大门。看来暂时进不 去了,一路向前,其中的三间屋子可以不用去 管他。里面的两间屋子分别各有一名团美,还 有一個上锁的屋子从门缝中不断冒着悲臭。 在尽头的房间中,塞文老师正在质问已经成 为米拉卡多助手的伊欧利,伊欧利在老师的 说服下加入队伍,他说自己正在研究着一种 生化武器, 武器就藏在那扇被锁住的门里。果 然、刚一打开门便看到了暴鼬。(好汗的生化 武器啊 ……) 再次来到被锁住的大门处,将暴 鼬从小窗塞人密闭的房间中吧。等黑暗团成 员全体撤退后便可以乘电梯进入楼下。前进 的道路上有一处电流区域,看来得先破坏发 电装置了。通过切换地面的红蓝开关控制两 种颜色墙壁的升降,首先在右下角的房间中 打败两只翼路飞蛾。捕获这个房间中的电狮 王关闭发电机后别忘了再进来捕捉一次,可

COLUMN TO SERVICE STATE OF THE PARTY OF THE



以省去不少麻烦。在左上角的房间中还有两只暴鼬,打败后正好用富余的电狮王把发电机给拆了。通过电流区域进入最后的一个房间,在那里打败两只怪力后拆掉最后一台发电机。在最后一个房间做好存档后,向米拉卡多老师再次发起挑战吧。这次出战的是上次没来得及登场的蝙蝠,其基瞭的攻击状态让人难以与BOSS联想到一起。战胜米拉卡多被领见领角王正挣击着这里,本想坐汽额逃跑的米拉卡多被领角王追着挣,震厉不知撞飞到哪儿去了。离开这个海底基地后,总部也发来信息,再次提升我们的RANGER等级,捕捉棒可以进行二次着力了。

② 县找黄色宝石 ②

乘坐黑暗团的船来到黄色宝石所在地的哈鲁巴村(ハルバセラ),刚一进村就看见一群聚走的沙河马。在一对商人父子的马车边终于找到了被他们当成咖啡机的混乱装置,还是将它拆了吧。此时总部也传来了新的任务,要求帮助太滋鲁寻找黄色宝石。进入村子上方的沙漠,用见切技能砍下藤蔓作为梯子。上方神殿的人口由于有一个巨大的空洞而无法进入,先去下方的沙漠中看看吧。这里有只巨嘴河马不断吹出沙尘暴,趁其周围的旋风出现缺口时立即冲上前进入战斗吧。收服后在它的帮助下便能将神殿门前的大坑填满,进入神殿后任务正式开始。

刚进神殿便有一群拥有地图攻击能力的隆 隆岩朝我们冲来,没事的活就别去招意了。在 里面的房间会发现达越鲁的精灵又尾鼬,紧 随其后来到一个大型的流沙房间中。使用十 字键沿着水泥地面小心前进吧,留意一下从

四面八斤射来的紀炮弹。此处有两个弯角非 常容易挨打,最好的办法就是面朝上方飞来 的炮弹,被击中后利用无敌时间快速通过。在 尽头的天井处使用气球鬼上浮。在之后的弹 跳房间中首先应从左边中间区域的上方弹簧 弹入最左上角的区域, 在里面的房间中收服 穿山王, 之后利用穿山王的挖洞能力挖开右 下角的泥土、从那个弹簧进入下一房间。从沙 河马雕像的一个舞孔钻入另一个鼻孔,这里 有一些时隐时现的浮空平台, 还是使用十字 键老老实实她前进吧。再向前会来到一个画 满麓头的房间,可以先在左上方的房间捉到 拥有四级碎石能力的巨甲龙。在右上方的房 间中央有一块巨大的岩石。让巨甲龙帮助破 坏掉吧。从打开的洞中来到一处庭园,在尽头 便可以看到黄色宝石了。此时,守护黄色宝石 的月神克魯塞莉亚登场。看似动作级爆的它 拥有极高的攻击力,封锁光球是整个屏幕的 边沿不断绕向中心、护身光球的保护竞围也 比较大。成功主败克盖基利亚尼便能得当前 色宝石 但带着宝石防想路开,黑路团的干部 却提出以美色主石作为交换人质太极售的禁 件。为了维护世界的和平, 达滋醇你就顿啦下 吧——当然。游戏自然不会允许玩家做江文 样"深明大义"的选择。交出英色宝石后、黑 暗团干部连同UFO 磁性和达兹鲁-起丢了下 来。拿这字力不齐的家伙好好发泄一下吧,之 后便可与达滋鲁一起回总部汇报工作了。回 到总部,部长安慰达滋慧,平安。]来才是版重 要的。

总部或防战

第二天,在伊欧利说出安黑尔公司内部密码后,大家终于了解到了建造安黑尔塔的真





正目的,原来这是一个用来控制全大陆精灵 的可怕机器。来到三楼部长给RANGER们分 配了任务,不知是否出于担心达滋鲁再次被 绑票的关系,反正就只有自己和他没分配任 务。突然一名工作人员上楼报告说一楼有黑 暗团的成员 引入, 赶紧去一楼看看吧。上次绑 走达滋酿的干部正带着魔电兽前来进攻 RANGER总部。刚把魔电兽打跑、楼上又传 来了爆炸声,另两名千部从三楼的阳台闯了 进来, 并且以伊欧利的妹妹作为人质强行带 走了伊欧利 —— 设办法,总不能逼着人家督 肉分离吧。满腔的愤怒与无奈自然就全部发 泄到了负责垫底的 CE 身上, 狠狠修理他的 ♪ 地龙吧 | 接着工作人员跑下来说三楼也被敌 人占领了,如此看来,在三楼出的黑暗团干部 应该足 …

跑到三楼一看,眼前的男人并不是米拉卡 多老师, 而是那天作为安黑尔老板跟班的蒙牙男,他使用的精灵竟然是八只比帕水獭,结果才画了一圈就被全部套住了。赶走全部黑暗团成员后,部长宣布再次提升我们的等级,如今可以携带七只精灵了!

② 安愚尔塔 ③

终于要迎来最后的大战了,前往安黑尔公园。向上来到安黑尔大厦的所在地。门口黑暗团也摆好了阵势。首先与巨翅蜻蜓作战吧。战胜后进入大厦内部,两名原本想把RANGER们堵在门外的团员直到拉好路障才发现RANGER已经进来了。接下来出战的组合是双弹瓦斯&暴鼬以及长鼻叶&木天狗。全部制服后队长也破门可了进来。这些喽罗就交给他们看管了,赶紧坐电梯到上方的垮楼去吧。

将它们全部击败后便可救出伊欧利,带着 伊欧利通过破坏的电、网来到大魔顶层的塔楼 人口处。结果黄色宝'石再一次被黑暗团的干 部抢走,并派钢铁螳螂& 莎娜多垫底。在此记 录一下, 真正的大战现在才刚刚开始。进入塔 中可捕捉到拥有回复,满电力能力的一合一磁 怪,可以考虑全部带上。在二楼正中央的电力 控制室里, 有暴龙武士守护着能够球, 将其击 退后用三级碎石将能量球破坏。三楼守护能 蜀球的足烈焰火龙, 能囊球可用一楼捉到的 水精灵酸坏。四楼是 艾雷特, 在他蓄力时, 我 们不回圈它就不会攻击。此后二位主部同时 登场, 打败这个超强组合后用三级电力破坏 能量球。伊欧利为了帮助我们通过电网面中 了机关,已经没有回头和犹豫的时间了。来到 安黑尔塔的顶层、阻止黑洞老板的畅心吧。



孤幾扃銜紒

RANGER道馆入场券》

通关之后可以在RANGER总部晋升至 CLASS10 RANGER并得到一张前往RANGER 道馆的入场券。让我们以世界霞强突击队员为 目标迈进吧!

成绩表



通关时可以看到一份成绩表,这里记录了 玩家全部的游戏信息

あるいた ほすう	总计步数
はなしかけた かいすう	对话回数
ターゲットき しらべた かいすう	捕获回数
きろくした かいすう	记录回数
ボケモンに のつた かいすう	确集回數
クリアレた クエストの かす	完成委托教
プレイじかん	游戏时间
ヘストハートナ	最佳伙伴精灵
キャプチャレん ホケモンの うす	捕获华鸟数
キャプチャで しげた カレキュ	透過回数
ボケアシストを つかつた かいすう	精灵能力使用回数
キャプチャッインを ひした きょし	划线总长
ボタモンを かこんだ かいすう	总划线渐数
そうけいけんち	总成绩

●通关后的精灵捕捉●

通关后,和正统作一样,可以反复打最终 8088,而部分BOSS (黑暗团干部)使用的 精灵都可以捕捉了,这些精灵出现在游戏的 迷宫中。另外有三处开关:一个在米卡尔鬼 处,一个在冰之神殿最深处,另外一个在沿水 晶洞穴下方的水道尽头,分别用5级见切(艾雷特)、6级火焰(列焰火龙)和5级碎石(沙地龙)打开,里面是三只雷吉神兽。

RANGER NET

通关后、进入标题画面的第三个选项,可以通过网络下载官方任务,目前有"保护玛娜菲的蛋"和"帮助会波动弹的利欧鲁"两个。由于游戏刚发售不久,未来应该会有更多任务提供。下载任务非常便利,只要选择第一项"あたらしいミッションを さがす"并同意连接到Internet 即可查找到所有可供下载的任务。之后在"あたらしいミッションを あそぶ"选项中选择自己感兴趣的任务进行即司。

あたっしょう ションを さがす	查找新任务
あたらしいミッションを あそぶ	进行新任务
Wi-fiせつていをかえる	W(一F) 设定





一边欣赏着从下解冉冉升起的STAFF名单、一边品尝着刚刚泡好的咖啡,我猛地汪患到自己正手拿调戛毫无意识地在咖啡杯中一圈一圈轻决地旋转着……这游戏不仅让玩家脑线了不少、更让广大NDS受尽皮肉之苦。

当然,能让玩家放下矜持疯狂虐待自己的主机也正是因为存及本身的无穷魅力吧。

不依靠华丽的画面,不依靠动听的音乐,游戏凭着与《口袋长怪》无懈可击的结合,再加上独特的游戏方式,使得本作在发售的第一天便轻松达到了12万的销良。如果不是特别怕划伤屏幕的话,强烈建议尝试一下本作哦!



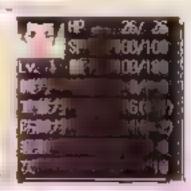
"《樱大战》系列"一向以水量的故事、精美的人设和极其创意的系统等称 本作不但故意了历代众多角色。还在战斗系统上做了新的尝试。极其挑战性的建宫、丰富的收藏要来大大增加了存效的耐抗性 自心动了么?那就不要犹豫了。快快拿起NOS开始你的浪漫之旅吧!



鹽館鄉

十字键	移动	L+A	射击(需装备枪械)
十字键+B	中東。	L+Y	自动回复(海耗回合数)
十字键+R	斜方向移动	L+左右十字键	切换上屏内容
Y	面向敌人	START	对话加速 观察状态
A	攻击	SELECT	调出地图
L+X	必杀攻击		

能力数值栏						
HP	体力,与HP为D时角色无法战斗	腕力	基本的攻击数值			
SP	灵力,使用SP能够释放必杀技	攻击力	增加攻击伤害			
腹	满腹度(饥饿度)	防御力	减少所受的伤害			
	E 75		The second secon			



麦克风

、 按下、键后再按B键、使可使用麦克风。 在战斗中呼唤女性的名字可以直接调出她的技 能样。

作战指令室

出发之前,在作战指令室中按下×键周出菜单选择セプ可进行储存。这里除了有道具店外,从左下的楼梯还可以进入地下仓库,在那里可以储存道具。

巡逻

出发之前,在作战指令室的出口处选择"见回"便可开始逊逻。定逻时是自动移动,中途不但会发生特殊事件,还有机会控创金钱物品,甚至能够升级。

LIPS系统

樱大战的特色系统之。所谓LPS,指的 足与角色进行对话时出现的银时分支选择。根据玩家的选择,角色的好感宴会产生变化。好 感度直接影响该队员的战斗能力。

回合制战斗



当你进入某层迷宫后发现音乐变了、周围除了怪还是怪,那么恭喜你,你掉入怪物屋了。在怪物屋中干万不可轻举妄动,因为你每行动一次,无数的怪物就会向你迈进一步。除非通往下一层的楼梯就在眼前,不然想要逃避几乎是不可能的。 般进入怪物屋后先观察情况,然后利用道具或强力技能从身边的怪物开始清理,这是一种比较踏实的方法。另外,有时在迷宫中踩到特定陷阱也会把房间变成怪物屋峨。

死门:

当大神一郎或新灰郎中减至0时将无法继续战斗,这种时候看从种选择,1 灰匠作战指令室,2 等待教援。列亡尼返已作战指令率将会失去身上绝大部分适宜。 初选择了等待救援,玩家会得到。 耶惑仍。将这个密码告诉同样玩以款游戏目进度太包要求的朋友,他便可进行教援行动。

作.劣

当玩家在各个地图应逻时,女性角色会高 求玩家和她一起前往某个迷宫。注意,只有在 主线剧情攻破过的迷宫才有相关任务可接。而 自由于只有两名角色,出发前要带足补给品。

协力攻击 一

当一名角色的攻击范围在另外一名角色的攻击范围内,便有机会出现两人联手的会心一击。

必杀攻击

消耗SP(角色+P产产的红条、使出的强力攻击、每名角色的必杀都有各自的特色。



必杀技能列表 •

使用人物	招式名称	效果
大神	狼虎灭却·快刀乱麻	给予敌人强力 击,命中率100%
	狼虎灭却 · 天地一矢	能够给予距离自己一格的敌人强力一击,命中率100%
	狼虎灭却・刀光剑影	利用疾风给敌人造成大伤害
大河	狼虎灭却・難虎冰牙	给予敌人强力一击,命中率100%
	狼虎灭却・云雲疾飞	能够给予距离自己一格的敌人强力一击 命中率100%
_	狼虎及却・光芒一闪	给正前方两格内的敌人造成大伤害
真宮寺饗	破邪剑政·樱花放神	给那方一条直线中的所有敌人造成大伤害
神崎蔓	神崎风尘流・蝴蝶の舞	攻击四周的敌人
玛丽亚	スネグーラチカ	绘予敌人伤害的同时将其冻结
艾莉丝	イリス・シャルダン	为身边的同伴回复HP
李红兰	チビロキ攻击	具有睡眠、混乱、钝足效果的攻击
神奈	一百林稗	连续攻击敌人。具有吹飞效果
织姬	クアットロ・スタンオーニ	对整个房间内的敌人造成伤害
當尼	ダス・ラインゴルト	对目标进行冰属性攻击
艾莉卡	サクレ・デ・リュミエ ル	为身边的同伴回复HP
占莉西露	グロース・ヴァ ゲ	攻击前方大范围内的敌人
哥古妮戈	マブーケ・ボンボン	将敌人变成道具
罗贝莉娅	フィアンマ・ウンキア	利用火炎对周围进行攻击,必杀结束后还会留下火柱
花火	北大路花火 一の舞 金枝玉叶	对雙个房间内的敌人造成伤害。同时附带睡眠效果
杰米妮	ランブリング・ホイ ル	攻击正面的敌人、具有吹飞效果
萨省塔	バ ディクト・チェイン	攻击周围一圈的敌人
莉卡丽塔	モア(モアロンヨートロ	攻击房间内的所有敌人
黛安娜	フェト・リメディエーション	回复周围同伴的PP及异常状态
九条昴	狂咲	对整个房间内的敌人造成伤害。同时附带混乱效果

武器道具表 •

片手武器

Na	名称	攻击	育灵	能力	效果
1	デッキブラシ	3	4	-	
2	小道具の釧	1	5		-
3	荒刀	7	7	-	-
4	退魔の太刀	9	10	退度	对廣人系敌人造成大伤害
5	ダマスカスソード	12	6	-	-
5	星龙	25	9		
7	鬼杀	6	9	除更	对灵体系敌人造成大伤害
8	パイルバンカー	5	4	被	偶尔能够破坏墙壁 但会对武器造成损坏
9	マッシュバンカ	10	7	穴掘り	能够破坏墙壁且不损坏
10	辉岚	2	15	必中	命中率100%
11	车轮斩	7	7	岩斩	对胁侍系敌人造成大伤害
12	テスタロッサ	7	12	三方向	使用冲击波对正面三个方向造成伤害
13	ブラントキラー	7	7	除草	对植物系敌人造成大伤害
14	パペットキラ	9	7	供养	对人偶系敌人造成大伤害
15	冰雨	20	10	∂ķ	拥有冰駕性且不会生锈
16	神刀灭却	45	13	不灭	硬中怪物后也不会消失
17	板前包丁	5	10	调理	特打倒的敌人额成便当
18	ブランシェソート	8	8	冲击波	能够打落敌人的武器
19	灵剑荒唐	50	13	破邪	对降魔系敌人造成大伤害
20	インパクトスパナ	11	6	解体	对机械系敌人造成大伤害

21	キャットソード	2	10	換金	将打倒的敌人变成金钱
22	ゴールドソード	3	4	高値	能够卖出高价钱且不会生锈
23	木夏の創	5	8	-	-
24	ドレインソート	6	8	吸收	能够吸收敌人的HP
25	シャドウフレア	9	9	炎	给予怕火的敌人大伤害
26	光刀无形	35	14	-	
27	大铁伞	8	4	守り	防御力上升
28	フランスハン	1	3	味	用嘴咬的话满腹度会上升 但威力减少
29	チェインソト	6	9	连锁	随着攻击次数的增加攻击力每回合上升
30	子岛	4	11	轻量	能够连续攻击两次
31	ブルーローズ	8	11	水中	能够攻击水里的敌人
32	神剑白羽鸟	40	13	导き	若朝方有楼梯 会出现灵气
33	マラカス(右)	3	6	朝	两手都装备此武器似乎会得到意外效果
34	モギリのハサミ	2	5	モギリ	可以与敌人交换位置

双手武器

No	名称	攻击	吉灵	特效	效果
1	ハリセン	14	13		
2	ランス	12	11	贯通	能够攻击两格内的敌人
3	七节棍	9	14	远距离	能够攻击三格内的敌人
4	覚悟の釧	13	6	觉悟	含弃防御力而换来强大的会心一击
5	ピコピコハンオー	8	9	陷阱解除	破坏陷阱
6	調の朔子版	30	11	火の玉	神全满时可以发出火炎弹
7	タッチ創	15	15	9 7 +	可以随心所欲攻击任何位置的敌人,不过敌人 越远武器的杀伤力就越小

袋

No	名称	放果		
1	保存の袋	使道具不受腐败蒸汽陷阱的影响		
2	選化の袋	武器与防具的威力各+1 发明品的剩余使用次数+1		
3	鉴定の統	鉴定進具		
4	回复の接	恢复全部中,用完后消失		
5	弱化の袋	武器与防具的成力各-3。发明品的剩余使用次数-3		
6	マジックの袋	使道具产生变化		
7	合成の袋	使用两件武器或两件防具进行合成,第二件装备的能力将被吸收		
8	祝装	使進與受到祝福		
9	咒袋	使道具受到诅咒		
10	皮质の袋	可以在迷客中的河川中接水、之后对火属性敌人使用、可以造成巨大伤害		
11	贯通炮の袋	发射出的道具可以贯穿敌人、同伴 墙壁		
12	ごみ袋	放进去的道具会自动消失		
13	大入袋	将道具转变成金钱		

食料

No	名歌	效果
1	おにどり弁当	回复50满腹度。满腹时使用的话最大满腹度+3
2	釜めし弁当	回复100满程度、满腹时使用的话最大满雅度+5
3	幕の内弁当	完全回复满腹股、最大满腹股+7
4	腐った弁当	回复35满腹度、有一定几率会进入异常状态
5	さくらのお弁当	回复100清隆度 中全溝 满腹时使用的话最大满腹度+5
6	日替わり弁当	回复50满腹度、能够得到各种附加效果
7	烧きめし弁当	回复50满腹度、30HP,满腹时使用的话最大满腹度+3

IX IS TO BE

封纸

NO	名称	效果
1	鉴定の封纸	鉴定道具
2	光の封纸	打开全地图
3	充填の封纸	增加发明品的使用次数
4	しあわせの封紙	拿着的话可能发生好事
5	睡眠幕汽の封紙	使房间内或8格内的敌人陷入沉睡。不过要注意它()醒了后行动速度会大增
6	ヘルブミーの封紙	将同伴召唤到身边
7	清净化的封纸	解除房间内或8格内敌我双方的异常状态
8	大广间の封纸	破坏楼层中的墙壁
9	モンスターの封纸	将房间变成怪物屋
10	幻术の封纸	使房间内或8格内的敌人陷入混乱
11	第六天の封紙	对一种怪物使用后 本层述宫将不会出现它的同类
12	回复の封紙	回复房间内或8格内敌我双方的中
13	ひっめきの封纸	同伴能够更快地学会技能
14	祝福の封纸	解除所有道具的诅咒,若没有被诅咒的道具,某一件追具将会得到祝福
15	武器強化の封紙	武器威力+1、解除诅咒
16	防興強化の封紙	防具能力+1、解除诅咒
17	涂装の封纸	即使接触酸性暴汽武器也不会生锈
18	ワナ创造の封纸	制造陷阱
19	瞬间移动の封紙	可以關移到指定的位置 偶尔会失败
20	火の海の封纸	使周围变成火海 对敌我双方造成伤害。
21	蒸发の封纸	使楼层中的小川或积水蒸发
22	重力の封紙	30回合內弹药等投掷物均无法使用
23	粘着の封纸	使房间内除自己以外的所有人员无法移动
24	更子・・) アの封紙	除了飞行道具以外不会遭到敌人的直接攻击
25	归还《封纸	在保留所有道具的状态下回到作战指令室
26	どしゃぶりの封纸	使機度淹水
27	タライの封紙	使用后会博下大盆给周围8格的敌人造成伤害
28	落雷の封紙	使房间内或给周期8格的敌人遭到雷击
29	ワナ消灭の封纸	海灭房间内所省陷阱
30	必中の封紙	使这个被层内放投双方的命中率变成100%
31	ねれた封紙	捡到时无法使用 直到到达下一个楼层

弹药 Na 名聯 效果 给予远处的敌人中伤害 鉛の弾 2 钢の弾 给于远处的敌人大伤害 贯通弹 能够贯通怪物与墙壁 封灵弹 能够增加会心一击的成功率 Б 扩散弹 对正面三个方向使用贯通射击 6 弹药不但使敌人中毒同时能够降低敌人的胰力 毒の弾 7 冰结弹 冻结敌人 8 睡眠弹 使敌人陷入沉睡 ガラスの瓶 使用「投げる」指令硬向敌人 9 10 炮弹 能够攻击远处的敌人,接触到物体的瞬间就会 爆炸、并在剧图8格产生火柱

药

Na	名称	效果
	エネルミン	
, 1		回复25HP
2	シソカリール	回要100HP
3	ヨクミエール	能够看到这一层的隐藏敌人
		和陷阱
. 4	とうがっしソース	给前后方遗成70点伤害
5	ムテキナ ル	-时处于无敌状态
6	气付け药	死亡时自动复活
7	ライフエ ル	₩最大值+5
a	1 2 エール	满腹度最大值+10
9	イチデーム	满腹度最大值 10
10	レヘルラック	等级+1
11	レベルラクラック	等级+3
12	レヘルサガール	等级 1
13	レヘルドン	等级~3
14	破灭の药	明了后等级和HP均变成;
15	レくまドル	解毒同时恢复腕力
16	キントレーナ	恢复腕力,同时腕力+1

No	名歌	效果		
17	毒药	腕力-1 HP-5		
18	ハニケル	陷入混乱状态		
19	グッスリン	陷入沉睡		
20	ジャンヒーナ	随机瞬移		
21	スリムア・ブA	能够连续行动2回合		
22	たたの水	恢复5满腹度		
23	ランン ノ	陷入混乱不受控制		
24	ントラスブレッセ	解除混乱状态		
25	バッチリン	使接下来使用的药物效果		
	<u> </u>	倍增		
26	エスヒーナ	回复25SP		
27	エスピナール	回复100SP		
28	红兰の怪しい葯	中 牙全回复 陷入沉睡状态		
29	アイスミント	冻结正面的敌人		
30	コーと	抵抗沉睡		
31	ウィカリン	使迷宮内的道具都变成未鉴		
		定道具		

指轮

NO	名称	效果
1	浮游の指轮	能够在水面上行走,不会中陷阱。 不过处于原序状态时无法拾取证 具,也无法通过楼梯切换图层
2	勉強の指轮	在速宫的商店中购物半价
3	耐酸の挑発	武器不会因接触酸性而生锈 "
4	快心の指轮	会心一击几率上升
5	税機の指轮	保护道具不受诅咒
8	貫通の推発	投出的 遭具具有贯穿力
7	経验の指轮	都走一步增加一点投验
8	テレハン の指轮	能够确认远处的经物和道具的位置
9	耐混乱の指轮	不会陷入混乱状态
10	満職態の指轮	满腹度不会减少
11	鉴定の物轮	捡起道具时便能自动鉴定
12	安らぎの指轮	提升SP的自然回复量
13	耐冰店の指轮	不会被冻结
14	耐毒の指轮	不会中華
15	命中の指轮	命中率100%
18	腕力の指轮	施力+3
17	回复の指轮	提升HP的自然回复量
18	忍び足の指轮	经过睡觉的怪物身边不会将其吵醒
19	防御の指轮	提升防御力
20	探索の指轮	能够发现隐藏的陷阱和伪装成道具 的敌人
21	耐眠の指轮	睡眠抵抗
22	ゴ ストの指轮	可在境壁中移动、移动时暗将会减少
23	ダイヤの指轮	能够高额卖出
24	耐冲击の指轮	受到敌人的攻击时道具不会掉落
25	グレポートの指轮	受到攻击时瞬间移动
26	透明拠认の指轮	能够看见平时看不到的东西
27	耐ドレインの指轮	降低驗力、满腹度、等级、防止降级攻击
28	根性の指轮	HP为O时将自动复活,复活后道具损坏
29	ミサンガの指轮	指轮损坏后会发生好事

发明品

使用人物	招式名称	效果			
1	ぶっとびくん	能够将道具、陷阱、敌人、同伴统统打飞			
2	そだつくん	打中敌人后我方经验值+500. 对方LV+1			
3	よわまるくA	被打中的敌人。V 1			
4	こうたいくん	和打中的敌人交换位置			
5	フリーズくん	冻结目标			
6	ふういんくん	被打中将无法使用特技 着自己被打中将无法吃饭 无法使用封纸			
7	どんそくくん	被打中的目标两回合才能行动一次			
8	テレポートくん	特敌人传送至别处			
9	みえないくん	使目标透明化			
10	ヒンチくん	使目标变成濒死状态			
31	しゅんそくくん	使目标一回合内能够行动两次,持续十回合。			
12	トリモチくん	可将一切物体拉至身边			
13	火炎放射くん	将货物或道具烧毁 攻击火焰可增加其燃烧时间			
14	てんげきくん	释放电击。目标周围的人也会被牵连			
15	すっきりくん	为目标回复100HP			
18	かべほりくん	可破坏墙壁			
17	はつめいてん	带在身上的话 每上一层餐身上就会多一件发明品			
18	からぶりくん	转移敌人的注意力			
19	わすれるくん	十回合内不能使用必杀技			
20	ぎょうれつくん	使用后他人会形成队列			
21	げきとくん	使且标愤怒 攻击力提升			
22	どはつてんくん	使目标显然 連度X2			

技能•

每个角色在战斗中满足特定条件后可学会各种技能,选择スキル后可以自由开关技能。

名称	说明	学习条件
必杀技使用	设置是否使用必杀技	初期
待避行动	HP不够时远离敌人	兼死状态
側面支援	移动到主角侧面协助战斗	靠近队长
自动アイテム拾い	自动给取道具	初期
回复アイテム使用	自动使用回复道具	拥有回复道具时,有同伴处于濒死状态
反射系魔物の対处	不对具有反弹能力的敌人使用弹药或投触道具	攻击反射系敌人
炎系の魔法の対处	不对炎厲性敌人使用炎厲性攻击	攻击炎系敌人
烧却系魔物の对处	不对具有烧毁能力的敌人使用枪弹或投掷道具	攻击烧毁系敌人
壁中系魔物の对处	无视墙壁中的敌人	与墙凳中的敌人接近
回避	提高回避率	回避敌人的攻击
防御	提高防御力	受到敌人攻击
命中	提高命中率	打中敌人
精神集中	减少必杀攻击的SP消耗量	使用必杀技
状态异常の克服	能够尽快解除异常状态	中异常状态
人形特效	对人形系敌人造成大伤害	打到人形怪
降魔特效	对降魔系敌人造成大伤害	打倒降魔
- 字步行	能往斜方向的拐角移动	在拐角处
水中攻击	能够打到水里的敌人	接近水里的敌人
壁内攻击	能够打到墙壁中的敌人	接近墙壁中的敌人
入れ替わり攻击	和队长交换位置后能够马上进行攻击	战斗中与队长交换位置
ワナ发現	能够发现隐藏的陷阱	接近隐藏的陷阱
ワナ解除	能够解除已显露在外的陷阱	接近显置在外的陷阱



- "此此这里是"
- "您理了名》 点徒。"
- "宣尔》为什么我是虚感受到神的存在。"
- "你无意再为神迹力了。因为,也今的你……



第一章。鲁命色的办验





太正十八年,帝都很难的大帝国剧场正在上演《奥尔良的少女》,与演出进入高潮时剧场突然发生了大地家。他来结束后。众人打算继续表演,此时舞台上竟然出现了一位金发女性。女性称自己是"圣女贞德"、他因为感到了强大的力量而来到这里。说完便消失在众人眼前。

海出结束后,众人在休息室对论刚刚发生的事情、难知地震又发生了。赶到作战指令室,众人得知如今帝都因一股强大的灵力而发生了并变,不但街道都变成了这宫。还出现了许多怪物。现在必须马上出击,可是能够启动光成的灵子水晶竟然在这个时候出了问题,看来搭乘光或是无望了,大种等人只好放弃光或直接前往上野公园。

E HAVE I

初期的怪物完全是用来让玩家熟悉操作的,几乎是两刀一个,大家可以在这里练习操作。 建宫从第三层开始将出现能够进行远程攻击的敌人,玛丽亚也在这层加入队伍。到了第五层众人再次见到了那名自称为贞德的金发女

了、童童养女正在抢老有礼的技术药、小可原谅! 由于对方没有什么强力的技能、所以各位可以毫无顾忌地使用围蹬战术。经过一分钟左右的以多数少,负德不甘心地撤离了





贞徒临走前表示自己一定会弄到"生命的关 药"。随后,大神回到作战指令室汇报战况、蘇枝 佩告诉众人"生命的及药"是一种由炼金水制造出的



张生不老药。正当众人 猜测贞德的目的时,红岭 兰那来了联络、说神森 只身一人进闻入了教 八、下落不明。

等別上的

进门后突线出现了一只猫将大神的钱包偷



这里敌人的能力和 12一个建宫相比没有多大的提高,不过由于暂时只有两名角色,还是要稍微注意一下IPP的回复。地图大小一般。有个别楼梯会隐藏在物品后面,很难发现。在第四层和第五层、神崎董和神奈这对欢喜冤家加

入队伍,整体战力大 增、不过建宫中会出 境许多她们的死灾

蛇与蜘蛛、一旦 这些怪物接近、她们 便会拔腿逃跑。



第八层 BOSS战 炸弹廠

这里建议玩家先将杂兵干掉。炸弹魔不但会 逃跑还会在自身周围安置炸弹, 注意算好炸弹爆 炸的时间。

解决掉炸弹魔后众人发现他竟然设了定时炸弹!若要排除炸弹需要剪掉红色和蓝色中的一根线、炸弹魔留下了这样的提示:我召唤出的蛇和蜘蛛究竟哪个比较多?觉得蛇多就剪红色、蜘蛛多就剪蓝色……正确答案是"蓝色"。不过这里就算选错了也没什么影响

回到作战指令宣、帝国华击团月组的加山突然出现。他为众人带来了有关生命灵药





故人等级不高,不过当中有一种花长会散发花粉、大神一郎一旦中枢便会陷入混乱、数回合不受控制,非常麻烦。见到这种敌人就用必杀攻击迅速消灭吧,不然一旦中了花粉非常影响战斗节奏。第四层织掘加入、织掘的攻击距离非常远。敌人往往还没走到她面前就往

了。 第六层雷尼加 人。雷尼可以被心地 在地图上移动。因为 情明的他不但不会陷 人任何陷阱, 还能找 出陷阱并将其破坏。



第九层 BOSS战 魔人博士、魔人助手

这两位仁兄的实力实在是弱得可以, 无常任何策略, 造具、技能, 只要用小刀随便砍砍, 几回合就能解决。

这下帝国华击团花组的成员全部到东了、神出鬼没的加山再次出现在众人面前。加山告诉大家、生命灵药可以将人类的细胞分裂速度降至最低。也就是减慢老化速度。让人增加500年奔命。不过使用生命灵药很可能导致细胞变异、并不好就会成为怪物。众人推测贞德在500年前曾经使用过生命灵药,所以他才能看到今天。如今药致快到了。他便想得到背者之石获得其正的永生。此时晋报再次响起,混谷地区产生了强大的灵力反应。很可能是贞德。

速宫足足有十层。因此来之前要做好充分 准备。整体战斗难度不高。但建宫中存在许多 陷阱,尤其是在机械物品周围时要格外小心。 这里推荐带上雪尼或玛丽亚、因为他们都有对

付陷阱的能力。未到第十层我们又看到黄德在 欺负青少年,仔细一问原来生命灵药在少年的 手上。少年趋场面混乱逃离了现场、贞德当然 不会就此罢休。当大神等人追到第十层时,负 德的战友——迪尤诺亚阻挡在众人前方、看来 一场恶战是无法避免了。

第十层 BOSS战 迪尤诺亚

贞德的这位战友似乎不是打仗的料。他的杀 伤力和迷宫中的普通怪物不相上下。迪尤诺亚会 使用技能将主角身上的金钱或物品打落地,不用 急着捡,战斗结束后有专门回收物品的时间。



之所以没有尽全 力战斗、是因为迪尤 诺亚本身也很迷惑。 他似乎已经党察到贞 他走上了枝路。"如果"

是你的话。也许可以阻止她吧"。说着迪尤诺 亚凭空消失了。继续前进,大伙终于追上了贞 恁 这次他就像变了一个人。实力强得不像 话。英药最终落入了贞德的手中,而大神也因 保护少年而受了重 伤昏速不醒



生活在纽约的新次即对希部发生的事毫不 和情,直到有一天杰米妮来为他做早餐耐发生 了—杨大地震。地震结束后。新次郎发现许多 建筑物都被移了位。杠神经的点米妮发现自己 的房子移到了新次郎的隔壁后还乐了好一阵 子。总之、先去作战指令宣集合吧! 路上新次 **邓会得到大神一郎先前身上所有的物品**





ピンノブ ニュー

来到第三届时杰米妮来吃早餐的肚子开始 抗议,幸好两人遇到了莉卡丽塔。莉卡丽塔拥 有"找食物"的技能、有了地在大家不用愁吃不 到饭了(不愧是野生系)。来到第四层众人发现 一名老爷爷,他正因把药弄混了而苦恼。正当 析次郎决定为老人试药时被赶来的坚安娜阻止 了。精通医学的紧安娜帮老人找到了药、随后 加入队伍。张安娜拥有回复即与异常状态的技 能、战斗也因此轻松不少。注意敌人中有一种 推土机会将主角传送到地图别处。相当碍事。 尤其是在你离楼梯还有一步距离时被它扔到地 一圈的某个边边角、那真不是一般的郁闷。

第十二层 BOSS战 魔人博士、魔人助手

这两个家伙竟然于里迢迢从帝都跑到纽约来 了。不过千万别大意。和上次相比。魔人博士的 攻击力提高了不少,但助手依旧很弱,干掉助手 后采取图殴战术吧。

未到作战指令室、新次即得知日本也发生 了相同的大地震。街道都变成了速宫。不过现 在最让人担心的是扎尼一直没有和总部联络。 众人决定一切等找到扎尼再说

セント・ラブン・ーグ

这里开始要格外小 心。遂宫中陷阱不多。 但怪物的能力提高了不 少、部分敌人还会伪装 成道具。建宫中有一种 1777



很型敌人ヘルハウンド会无限召喚同体、非常难 锺、遇到它时用必杀技快速消灭吧。另外还要注 恵巫师プチメイジ会用魔法让我方序室、处于厚 空状态时主角无法通过楼梯进入下-层。另外、 魔人助手也会在这 里作为杂兵登场

我到第公层时新次郎遭遇到怪物群。随之 九鹿昴登场。后面还有五层。注意途中的绷带 男,它会把主角身上的道具都做成便当

第十三层 BOSS战

ズワイ蒸汽、マッバ蒸汽X3

マッパ蒸汽很好对付, 三两下就可以解决。 而ズワイ蒸汽当血减少到一定程度时, 会跳入水中。这时不要傻傻地站在水边, 这样只会白白挨 打。控制新次郎等人远离BOSS, 这样它便会再 度跳上岸。



费尽九牛二虎之力 众人终于到了扎尼的住 众人终于到了扎尼的住 所、结果发现这家伙不 联络总部是因为因到陕 了。扎尼说刚刚地家之

后出现了一个长得像牛的家伙、另外还有一住 金发女子。那位女子要扎尼把戒指交出来,以 为财方是在向自己索取求婚戒指、礼尼吓得担 到赎了……

笑话开完了。言归正传。扎尼告诉大家那 名女子正在寻找一枚名叫"咬尾蛇"的戒指。咬 尾蛇是炼金术的象征,代表着无限和永远。如 今这枚戒指在纽约市长的手里。刚说到这、拉 切神就收到了市长的承敬信息、看来负德已经 行动了。事不宜迟、乌上出发吧!

デルナルラッツー

来到大楼时这里已成了怪物的景穴、怪物总体水平和上一个迷宫差不多。谜宫中出现的无邪鬼是一种会投他道具的敌人。它偶尔还会投出药水为主角回复HP。而那很像大头娃娃的布丁先生会增加主角的饥饿度、玩家要保证携带的便当数量。

在建宫的第十层、我们见到了扎尼所说的 牛头人、他正是贞德的战友拉·伊鲁。正当双 万准备开战时、先前被大神打败的迪尤诺亚实 然出现、并支开了拉·伊鲁。迪尤诺亚表明自 已将不再协助贞德、并希望新决郎能够阻止贞 德获得贤者之名。

从十一层开始,敌人的能力明显提升了一个档次。除了攻击力。防御力全面上升、部分敌人还拥有大范围激光攻击与冰冻射击。若不慎被冰冻射击打中,还有可能会被连射致死,千万小心。在第二十层众人再次见到了拉、伊鲁。

第二十层 BOSS战 拉·伊鲁

拉·伊鲁的攻击力非常高,而且带有把人弹 飞的效果。幸好他没什么特殊技能,只要注意回 复,打败他只是时间的问题。

在楼顶众人见到了贞德和市长。由于使亲人受伤的罪魁祸首就在跟前,新次郎情绪十分激动。不过双方的实力差距过大,新次郎同样倒在了贞德的到下。正当贞德打算做出最后一击时,迪尤诺亚再次出现并指在了他的面前。对于迪尤诺亚的苦口、安心、贞德丝毫不为所劝,还下服心将其铲除。最终,戒指洛入了贞德的手中



回到飞船上,新次郎见到了恋想不到的人 大神一郎救父竟然来了纽约。不但如此, 花纸的全体成员也都避来了。不过大家没有多 少时间况是在重逢的垂悦中,现在必须想办法 胜止卤德! 经调查,大家得知贞德制造货者之 石需要的最后一件物品——翡华碑文被送到了 巴黎的美术馆。那还等什么。向巴黎出发吧!

谁知刚到巴黎上空,系统就发现了巨大的 及力反应。飞船瞬间,被无数的降难也固,在短 短的几十秒内飞船的,设备就遭到了严重破坏。



第三章戶部的認識



模糊的意识中、 大神听到了一个似曾 相识的声音在呼唤自 己。睁开眼一看,竟 然是久违的艾莉卡

原来当艾莉卡得知大神乘坐的飞船出了事故, 就马上跑出来寻找他,可现在不是叙旧的时候,其他的同伴如今还下落不明。经商量,两 人决定先回到黑猫剧场。

シャンセッセルでは

交莉卡拥有非常优秀的回复技能、大神可以被心地前进。不过要注意艾莉卡的散弹枪很容易误伤同伴、伤害还不低。易四层哥古尼戈加入队伍、身为杂技演员的他能够轻松超过水面、敌人或孩子 建出中的敌人不强、惟一要治意的是能够使用冰冻射击的敌人。一旦中招后果不堪设想。速宫中介部分敌人只攻击离自



第十三层 BOSS战

ミミック、凶式神X4、艾莉卡X5

消灭: ミック便可获得胜利。若对自己的 实力有信心,可以直接冲向BOSS。如果等级不 高,建议玩家还是老老实实地消灭身边的假艾 莉卡。

离开迷宫、众人来到了黑猫剧场。大神得 知除了自己以外,所有搭乘飞空艇的同体仍旧 可落不明。由于现在巴黎也变成谜宫,要搜索 可不是一件轻松事 正当大神担心同伴的安危时、卢布美术馆地下出现了巨大的灵力反应、负德等人开始行动了! 如今一刻也不能耽误、大神必须比贞德提前找到翡翠碑文、并把这个可能带来灾祸的东西破坏掉。

出发之前去巡逻一圈、有机会遇到特殊商人。在他这里可以买到许多珍贵道具、不过价格不菲。另外美术馆的地图较为复杂,要带上罗足够的补给。

卢明 沙洲



制进入基本馆, 大神说遭到了敌人发 理伏,在千钧一发彩 际被赶来的古前岛的 所被。注意建宫中的

敌人ウオ ロック、它的攻击带有冰冻效果。 而机器兵ルーク的攻击会使主角神倒、身上的 核备也会掉地。第五层北大路花火加入。花火 不但攻击距离超长、她的箭还带有睡眠效果。 在第十层罗贝莉 经也会加入。他还为大神带

(价)来了许多道 具。先则高兴、失 主很快就追了上 来,众人只得丢下 东西和罗贝莉娅一 起逃跑。



第十六层 BOSS战 金のゴーレム、 っ岩のゴーレムX2、土のゴーレムX4

战斗开始后迅速清理掉眼前的杂兵,BOSS 会主动过来。接下来依旧是围殴,只要注意地上 的火柱和HP的回复,很快就能解决BOSS。

当众人找到翡翠碑文时,贞德的战友吉尔 出现在大家面前并称自己要解读贤者之石的制造方法。为了不让吉尔解读碑文上的内容。大 神立即将其破碎。见碑文被破坏,吉尔一声不 吭地离形了。只不过他走得实在太干脆,总让 人觉得有什么阴谋。 正当大神欲转身离开 时、背后的墙壁突然 被破坏,从墙后走出 来的竟然是失散的同



作们! 这下不但阻止了负待的行动, 大家也都平安无事, 实在是可喜可贺



線又出現了巨大的天力 反放。看来欢迎会要延 期了 众人立刻赶往关 力的发生源 ノート ルダム寺院

临走前礼尼说为了预防万一、大神一郎和 大河新次郎这两名队长必须留下一名。这里要

选择让推出去。而问行 的组员可以从所有华击 团中选出。另外、现在 通过出口可以前往所有 攻略过的迷宫



クートッシング 3. リニョ

建宮中敌人的攻击力不低。蛇夷敌人ブラ

ノクバイバ 的攻击会使人中毒、クラ ケン則 会大大降低主角的命中率、在怪物多的情况下 高优充消灭クラ ケン。这宫中途有机会捡到 一把バイルバンカ , 这把武器可以打碎阻碍 道路的墙壁 和当万便 在十一层,众人再次 见到吉尔, 这家伙什么都没说, 召出两名敌人 后再度消失。两名敌人的攻击力和即都很高、 注意千万不要被失击。 队伍里最好有一名回复 型角色。推荐带上安安娜。

继续前进、途中遇到的抹茶色布丁不但会 使主角饥饿、还会耐化防具

来到第二十二层,负待与吉尔正等着众人、大家发现这里竟然还有一块翡翠碑文 原 朱之前被大神一郎砍碎的那块是伪造品、那只是用来拖延时间的。如今,翡翠碑文的内容已被成功解读、贞德命吉尔先行离开、自己则谓下解决断决那等人

第二十二层 BOSS战 贞德

贞德绝对是至今为止最猛的BOSS。不但杀, 伤力极强,她还能够使用冰冻攻击与眩晕技能。 要注意的是贞德的攻击范围很大,因此血一旦低 于一半就要立刻撤离,快死了再跑就来不及了。

打败负债后、吉尔再度出现,他说自己绝对不会让负债送命。"下一次见面时我会让你们看见赞者之石的力量!"。说着,占尔带着负债离开了。回到作战指令宣、众人立刻搜索关力反应手找负债的位置、结果却得到了意想不到的结果——负债在南极

最终章甸色城市的恩勢

如今贞德将需要的东西都弄到手了、只要制造出肾者之石地就可以长生不老并得到神的力



量。大神一郎 与斯次郎当然 不会允许这种 事情的发生。 做出发吧!

沙利氏

冰天雪地中处处隐藏着危机。谜宫中的警报机器人が又夕一卜儿被打败后会自爆并点燃四周。被火烧到可是很疼的。还有千万更小心炸弹魔王的炸弹、那威力可是相当强劲。被炸一次差不多就可以回家了。不过最可怕的要数外表解似小兔等的シヱガーピック了。它会跳

"降级之舜"直接降低我方角色的等级。在第十 五层众人再次见到了拉·伊鲁、茂什么可说 的、档路者死!

1000

第十五层 BOSS战 拉·伊鲁

拉·伊鲁的攻击力非常可怕, 硬拼是很危险 的、要随时注意HP的回复。BOSS会释放技能造 成大地震,这招将给地图上的所有同件造成大伤 害。而且地震后全部角色的东西都会掉落在地 上, 井附有钝足效果。回复时千万不要站在 BOSS的斜45度或直线位置,BOSS可以直接跳到 你面前对你使用强力攻击。

第二十五层 BOSS战 迪尤诺亚

迪尤诺亚的样子有异,似乎被什么控制了。 和他的战斗不难,迪尤诺亚在杀伤力方面不如 拉·伊鲁,不过他能够完全挡住我方的攻击。看 来一场持久战是无法避免了。

经过度长的保拿 众人终于到达了冰板的 最深处。贞德告诉众人。贤者之石很快就要完 成了。绝对不能在这种时候被妨碍……

第三十五层 BOSS战1 贞德

贞德的攻击带有多种异常状态。不过这场 战斗只要成功熬过几个回合便可,不需要打倒 对方。

BOSS战2 贤者之石

BOSS每个部位拥有不同的能力。狮子头会 使用一条直线的火焰攻击,魔头一回合能召唤出 两只小怪: 牛头则会引发大地震, 效果与拉。伊 鲁的技能相同。贤者之石本身不但拥有全体东结 的法术,而且当它张开翅膀时,所有队员都将被 吹到画面最下方。也就是说本战非常需要耐心、 因为BOSS张开翅膀的频率非常高。而当贤者之 石第三次被打碎时,一切都结束了。



贞德临死前。终 于明白自己并没有被 神抛弃。她为自己所 犯下的罪行惭愧。不 过慈悲的神并没有怪 罪地 负德心满意足地合上了双眼。当大伙准 各寓开时、冰狱突然发生震动、地面完全开 裂、大神与一位队员禅了下去……

这里和大神一起掉下洞穴的是野兽度最高 的女性、两人经商量决定先回到地面。在通往《 地面的途中,一块巨大的冰石从天而降, 她为 保护大神,自己却被压在了冰下。幸舒通过大 神的努力,两人最终得以脱离险境。接下来需 要爬三层楼。不用为人教过少而担心,因为这 三层楼中几乎没什么敌人。朱到第四层,大神 竟然见到了吉尔。吉尔在刚才的战斗中侥幸逃 生。他对破坏了贤者之石的大神等人恨之人。 **竹、看来--狗恶战是在所难免了。**

冰狱第四层 BOSS战 吉尔

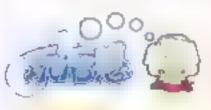
进入战斗后吉尔会召唤出一堆杂兵,而接下 来每回和他都会召唤一定数量的怪物。听起来似 乎很可怕, 其实这些杂兵普遍较弱, 而且本战的 目的是消灭吉尔。忽略旁边那一堆怪物,直接攻 向BOSS肥!

例下的書尔仍有不 甘、而此时贞德的民境 突然出现。在贞德的功 说下, 吉尔醛悟了。 随 着他和贞德的消失、漫 (四) 1000年工 1000001



长的战斗真正地结束了。来到地面,大神信息 地发现、众人早已在外面等着自己,全员都平 安元事!

"高兴归高兴,别忘了那个啊!" "不、不是吧!这里可是雨极。" "那么准备好了么?" 众人:"胜利的姿势……决定了!



游戏的整体流程不 长、鸡党设玩多久就结束 了。和历代的《樱大战》相

比、本作的剧情薄弱了些。而"《樱花大》系列" 中最具特色的LIPS系统也不像宣传的那样辛 富、甚至可以说少得可怜。不过迷宫和武器道 具的设定还是很有特色的、收集要素也非常丰 富。通关之后建宫还会增加新的挑战项目。总 之。樱花的瓦志FANS可能会对这款作品稍有做 词、但作为一款"迷宫"奏游戏、本作还是有许 多可玩之处的。





- 1 New Game可以选用女主角伊迪娅(イデア)。
- 2 追加3个EX迷宮(いつかどこかで、さきやきの住むところ、洗き归路)。
- 3 可在正篇中变换服装颜色。
- 4 追加エキスパート(エキスパート業度過美后追加暴高速度 マスター)、开始新难度后継承人物的全部能力、業备及物品、除此之外創情及有任何変化。
- 5 エミスパート难順角 色全耐性下降30%。マ スター準度角色全耐性 下降50%。(PS, 又学《暗 県》)
- 6 新难度下所有支线任务都需要重新做过。任务奖励也会发生变化。



联加模式介绍

本作最大支持3人联机游戏,以下是联机模式的一些规则与心得。

- 联机模式的剧情流移进度由创建房间的玩家的存档决定、无论参与者的进度如何都可加入。
- 2 联机模式无法携带NPC同伴。即使游戏人数不足3人。
- 3 联机模式中所有怪物的₩均会上升,上升首分比与游戏人数相关。其他能力不变。
- 4 联机模式中放人排落的宝箱所有人均可拾取。各自宝箱中的物品皆不相同。
- 5 联机模式中地图上的固有宝箱和回复点只能由一名角色给取。
- 6 联机模式中传送点的开启情况由角色自身存档进度决定。
- 7 联机模式中的剧情发生点需要所有玩家同时调查才会发展。
- 8 联机模式中可以进行道具与装备的交换。具体操作为首先由一方将道具放入自己的公共仓库。再由另一方在其中拿取。
- 9 联机模式中各角色开启的临时传送门可以相互通用。进入他人传送点后。该传送点不会消失。

《灵光守护者》真是一款能够玩上很久 的好游戏、虽然流程不太长。但算上随机装 各具性的设置和二个难度就够大家折腾上几 个小时了,更不要说网上还有想要全角色 全职业三周目的玩家存在……要不是最近大 作选猛如潮水,守轩我现在一定还在某处削 装备呢 本次研究主要介绍正高中的几个流 程任务,还有联机模式的一些研究 如果有 机会。一定要和朋友一起试一下联机游戏, 相信我。你会有完全不同的感受



多配黑效能至全

名称	粉棉	内容	能大Lv
攻击オブ	1800	武器攻击力上升	3
火イブ	3000	举理攻击距加火属性伤害	3
水才 7	3000	物理收出近加水调性伤害 冻结发	3
		生率2% 数量间2秒	
風イブ	3000	物理攻击。印加风属性伤害。	3
大地イ ブ	3000	特理攻击追加土城性伤害。石化发	3
_		生率2% 效果时间2秒	
神圣とブ		物理攻击追加光调性伤害.	3
_		气绝发生率4%。效果时间1秒	
箱もブ		物建攻击追加临城性伤害 增系伤	3
		富上升	
15 TO 8 /	3500	防具的粉髓力上升	3
赤イグ	2400	火属性的耐性提升3%	3
向木 ブ	2400	水旗件的耐性组升3%	3
はイ ブ	2400	土城性的刺性提升3%	3
茶十十	2400	凤属性的别性提升3%	3
白オブ		光属性的制性批升3%	3
選才 ブ		暗蝇性的耐性排升3%	3
割オーブ		全部属性的操作提升	5
振力す ブ	1200	版力上升	5
魔力オーブ	1,700	观力主并	5
体力オ ブ	1200	体力上升	5
器用す ブ	1200	支巧上升	5
生命す ブ	1	超人甲上限提升	5
オカヤ ブ		加大SP上职设计	5
吸血す ブ		攻击时吸收对手呼	3
夢食イーブ		攻击时吸收对手SP	3
第子オ ブ		味料的速度提升	5
俊俊オ デ		移动速度提升	5
金オ ブ		击败敌人得到的钱提升	5
経验す ブ	-	THE WAY AND DESIGNATION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN	5
宝オーブ	-	提高宝額內宝物的质量	3
神灵オ ブ		新國的能力等級上升	1
分周オ ブ	500	取下被镍铵的宝珠	1

分离宝珠失败概率

上辑攻略中提到分离宝珠的失败概率为5%,基本可以忽略不计。但毕竟也每分离失败的时候,幸好万一失败,只是损失一个500元的分离宝珠。装备本身不会损坏。

INPOHES.

单人游戏中最多可以携带两名NPC。每当 主角提升一个RANK等级,NPC就会增加一种技 能类型的搭配选择。强力技能都是后期才会出 现的。另外一个非常需要注意的地方就是,各 个NPC的能力虽然会根据其职业的不同而不同,但归根到底还是与主角的基本能力相挂勾(装备提升能力与之无关)。也就是说,如果你是一个从来不在体力上加点的法师,你NPC队友的体力值也不会很高。这无疑是游戏制作者的一个败笔。



ACT



神秘の水

委托人、フィーデル

委托地点: リネルの大树

任务奖励・生命のしずく

完成方法。前往ボルル水源、调査泉水后回去与委托人对话。

石工のおつかい

委托人」バーフリング

委托地点、ダウンタウン

任务奖励: 汚の振蛇/伤入りの指轮 掘り出し物の指轮

完成方法。在バルマ洞窟内阁貴工作机律理事件、再与签

托人对话。

父から子へ

委托人」レステ

委托地点: リオル神殿(需要先完成教出民兵的情节)

任务奖励、ルーキーミング/スターミング/ヒーローミング

完成方法。调查ガポン钟乳洞后与委托人对话。



豊备兵の思い

委托人: ゲシュトップ

委托地战, 中央格纳摩

任务奖励 イゼルガン ネオケゼルガン ケゼルロ・ケカン

完成方法: 在グラーヴェ装塞第一层传送点打开后, 于最内部的第九リフト联得造具, 回去与委托人对话。



圣者の持つもの

委托人! チャンハオ

要托地点。マラン・アサ市街地

任务奖励,5点CP

完成方法:从クイント神殿的雕像の樹来到カクコンベ。

获得进具后因去与委托人对话、

ラヴ・フラワー

委托人: サンブラー

委托地点: セクンダディ本部前

任务奖励: ハデな指轮/サごくハデな指轮/ゴージャスな指轮 完成方法 在东アデル砂漠2东側获得道具へラホッナの花 后与委托人对话。

太古の树海

委托人、ダンピット

委托地点,教主厅回廊

任务奖励。EX迷宮"ベネスの茧"追加

完成方法。从アグパパ大回廊1进入景庙地下道、获得道具 マハラの七书后与委托人对话、



暗の武器商人

委托人: シャリュモー

委托地点。ボタの店

任务奖励、ボタの店开

完成方法: 从とル幽谷东的东南方向来到ヒル雪洞。在里 画歌神道異すごく難い道具稿后回去与委托人对话。

早朝の怪事件

委托人 ハヤン

任务業励 ハテな指轮(元用 麦棹可以換取大量金銭) 完成方法: 乗坐旁边的大鸟出发。在深处获得遭異ペジェンクの实后途回与委托人对话。



未确认生物の调査

要托人: オクトバス

委托地点 岩礁

任务奖励: デュエルリーチ/ツインコブラ/ドラクロワシール 完成方法: 在ネムの音叉东北方场景内获得谱具后与委托 人封话、



クレモナ人の秘密

委托人: VIOLA-COS

委托地点:空中都市クレモナ1

任务奖励・ソーマのしずく

完成方法: 从中央浮游岩礁3传送点向东走, 在区域4获得神秘の水后与委托人对话。

龙の试炼

委托人: VIOLA—ADI

委托地点にクレモナ庭园

任务奖励。勇者の指乾/ドラゴンクテイ/ペダド・エタム 完成方法: 从东ザイン岬3向东穿过ホルツ洞窟、打倒8055 キング・ウォジェック后获得道具、回去与委托人对话。





God of War Chains of Olympus

积级

◆隐藏要素

虽然游戏的流程不长, 但是有充足的 隐藏要素等待着玩家来挖掘。

隐藏要素	・ 鬱得方法 ーー- ― ― -
哈迪斯的挑战	以任意难查完成游戏
God模式	以任意难度完成游戏
影像欣赏	以任意难度完成游戏
未采用关卡视频	完成哈遊斯的挑战
阿提卡的制作影像	在God模式中完成前戏
制作室影像	以任意难度完成游戏
角色设定侧	以任意难度完成游戏
场景设定图	完成哈迪斯的挑战
片花	在God模式中完成游戏

◆红魂无限拿

在最后 次遇到波斯蜥蜴之前的存盘点 先存盘,然后以存盘点为起点向前直用尸体 打开的门处跑,只要,在这里不停移动,这里 就会有红魂凭空出现,一次可以加不到100



141

美版

Nanostray2

◆迷你游戏

游戏中的迷你游戏被称为"模拟训练(Smulator)"。 这些迷你游戏要在完成挑战模式的四组关卡后才会出现。

遂修游戏	出现方法	
Nanobreak	完成挑战美卡A组	
Nanoruah	完成模战关卡8组	
Nanotorque	完成挟战关卡C组	
Nanogrid	完成挑战关卡0组	



下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器(Cheat Code Editor),点击"Fe"菜单中的"Add game"添加一个游戏项目,再点击"Add cheat"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"Update Code"按钮将金手指添加到数据库中,然后将保存好的数据库命名为"usrcheat dat"放到TF卡中的"system"目录下即可在进入游戏前选择使用。





日版

ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため

GameID: YS9J D2FE33B2

	020A4A6C	47004800	
ĺ	020A4A70	02000001	
ĺ	02000000	30801C28	
ľ	E2000004	00000010	
ľ	4A016800	47004801	
	0098957F	020A4A75	
ı	金是學不同		
	020A0A84	47304E00	
		47304E00 02000081	
	020A0A84		
	020A0A84 020A0A88	02000081	
	020A0A84 020A0A88 E2000080	02000081	

47184B01

020A0ABD

多周围基础		
020A15A8	1C295E49	
020A15AC	888B317A	
ABIOTIC		
全員律不被		
0209EDDC	47204000	
03096060	02000041	
E2000040	00000028	

0209EDE1







48C08028

021F2C00

ニノンヤガイデンドラゴンソド

GameID: YLKJ E3A08B4D

----020408D4 E3A00000

0203FA78 E3A04000

12010988 00000000

-----1203C4EC 00000000

一击杀敌 --- --- -- -0203A0F0 E3A01000 00000AE3 06855050

| 教得全部国片 --- - - - -

80000000 000000008

42A84D05

E0006884

46C04718

021F2C00

02002816 02020202 DC000000 00000004

D2000000 00000000

全部关卡曼高评价 --

02044480 EAFEEEDA

OPERATOR NAME OF THE OWNER, THE O E2000020 00000020

E3A0C001 E5C0C018

E5D00018 EA011120

E3A0C003 E5C0C005

E5D03005 EA0119D1



02026F88 EAFF6420

E2000010 00000010

軟得金解技能 ・-・・・----

E3A0C002 E580C240

E5900240 EA009BDA





日版

ボケモンレンジャー バトナージ

◆ GameID: YP2J A7B7F281

陀螺等級聯 - -

22088088 00000063

陀螺能量不减 —

02019EE4 E1A00000

快速捕捉咸功 -----

5212657C EA000004

02126580 E3A00000

00000000 000000000

能振能力最高

020880BC FFFFFFF

120880C0 0000FFFF

圖遊全开 ——————

0201CD74 EAFF8CA9

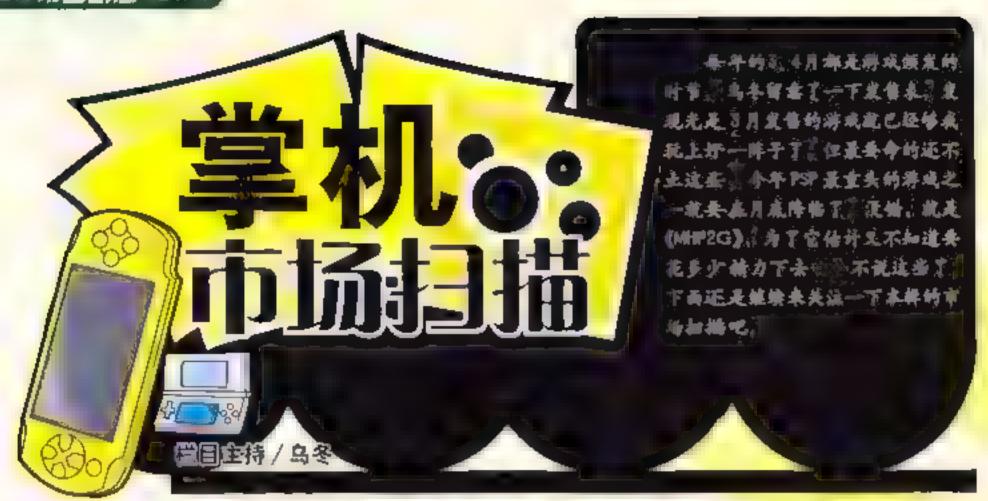
E2000020 00000018

E59F6008 E5826C3C

E5927C3C EA007351

AAAAAAA E1A00000





311底,深止电玩主场的PSP价格却来春节后的第一次上调。PIP 2000名

科颜色全线高整色 1460 元或史书、区均建存而后 PSP 2000 实力的最高介 拥南家反映。之所以PSP 价格迟迟不降产很大 部分原大是来自于进货奉命 的问题,因为供货商控制上均导致零售商选新短缺。 所以才会出现这次涨价。

反观菌近国内的NDS价格走势、就没有出现这样的问题,其中最主要的原因还是有神雜渴整门货的批发价格及供货量。才能游就现在这种稳定的销

售量面。iDS。现在普遍单价在 107—1100 元左右和前,制司培平。而中国龙限定版则卖钓 1200 元。 另外笔者在走访中还发现蓝黑色 NOSL 也已经惯了铁镍。不过价格稍贵,一般在 1150 · 1120 元之间。

接下来是抗家比较关重的《MIREC》的创货问题,笔者填为"(Mire) 系列"的忠立称致,当然不会思比别重要的事情。虽然之前网上的"偷谈你是"事件思得弗弗扬汤,但经过笔者的多欠打电话向是家,询问,得到的消息也都是很快要到26个才会到货。不过可以确定的一点的是,当你看到这里的时候都已经玩上了。(笑)

周末近近游戏市场、发现生意还是和年前一样火烟炸厂。从的电玩消费能力确实不低。几部主机里销量最高的自然还要数PSP、不管哪个游戏店、PSP 2000都是帮热门商品。现在笔者打听到的最新行情是;黑色、白色、银色2000型PSP、粉红色、粉紫色、粉蓝色开价1448元。不过和半个月前不同的是,现在赠送张原装卡笠:贴膜。至于深红色2000型PSP、则到处都不见踪影,而刚到的薄奇绿现在售价约1500元。

记忆棒方面、组装 4G 高速记忆棒为 210 元、组装 8G 记忆棒为 470 元。此外还有一个值得留意的新消息,大家都知道 TF 卡的特点是"体积小、容量大、价格低",目前 8G 容量的 TF 卡水货售价仅在 350 元 甚至更低,4G 水货也仅在 140 元左右。而现在市面上出现了一种"TF 卡转记忆棒"的转换卡。这种转换卡的原装行货价格在 50 元左右,只要将 TF 卡和这种转换卡结合起来,就可以变成一张写人速度达7M 以上的记忆棒,如此算下来 8G 套装的价格也绝

对不会超过400元哦。

这种DY出来的产品速度快、价格又便宜,但 等者预计短时间内应该不会冲击组装记忆棒的市场。 原因在于转换卡目前没有零售,只向商人从TF原装 卡的套装里拆架,这番味着流通到市场里的转换卡 数量有限,无法大规模人市。

长远来看,市场在未来可能会出现这样的情况: 方面是组装 TF 转换卡大批上市,使得"TF 转记忆棒"产品热销,另一方面组装记忆棒急速降价。不管如何,受惠的一定是消费者。

最近广州的行货心SL在关键时刻缺货,目前大部分电玩店已经几乎看不到,DS。的身影,原因不明。现在只能花 1050 元购买美版 NDS。,而日版机器也有部分出现,比如淡蓝色NDSL 日版售价为1120元,整体来说现在美版 NDSL 比较吃香。

烧录卡方面、目前 R4 和 DSTT 都很难买到。笔者从部分商家口中了解到,R4 工厂可能停工,据说该厂家正准备接移生产别的产品,而 TT 则传闻是产能跟不上……以上均为笔者 通听途说而来,未必可信。



本文落笔的正值一年一度的"3 15"消费者权益日、 各路明玩奉家都成了惊令之 鸟,不过生意还是得赊做,大

家都只好在销售一些本正规的商品方面有所收敛。

可能是前一段时间IDSL的低价让商家们尝到了好处,再加上行货根红苗上,如今IDSL基本上已经成为了主流,而且在完腐时批发商手里IDSL的出货价进一步下凋,使得零售商的零售报户。出现了10%几点至更低,如此一采就使得NDSL在市场上难见路影,冰蓝、亮粉色、蓝黑三色由于没有推出过神游版,再加上进货价高,因此对于喜欢个性化的玩家采说,要与众不同就得付出更多的金钱。烧录卡方面,自从P4 结束了统治地位后,对玩家来说购买烧录卡一下子变成了难题,老牌的EZ5、多媒体功能强大的M3、新锐的DSTT,再加上层出不穷的新品牌,使得玩家在选择时难免无从下手。这里笔者个人推荐玩家选购不自带内存的烧录卡(也就是商

过单独的TF卡采储存游戏Rom),并且在购买时用大容量的游戏采进行测试。

PSP方面薄荷绿主机全面投放市场、价格也随着货源的充足开始逐步下降,预计在不久之后就要与其它颜色持平。其他颜色主机的价格平均在1450左右。总体来说与前段时间价格变动不大,估计今后还会维持一段时间。



▲两款绿色的主机摆在一起相映成礁。



如何 3 月份的天气一样, 西安的电玩市场变化无常。由于"3·15"消费者权益日以及日元汇率上涨的原

因,知国内的水货桌面带来了不少的影响。所有种 类的水货生机价格都大幅变动。

PSP-2000在这段时间价格一下子上升了不少, 默色、白色、似色、粉紫色开价1450元,粉红色、粉 蓝色开价1480元,最贵的深红色要1650元。笔者在 这里提醒大家,购买主机时一定要注意检查电池是 否原装,电源适配器是否齐全,尽量避免花多了钱 却实不到真东西的情况出现。如果不是特別着急,可 以继续观望一段时间等价格恢复上常了再出手。

尽管主机价格上涨、但国内的组装记忆棒就丝毫没有受到影响,反而部分价格还有些下降、上市

不久的8G解到了500元、4G高速保持在240元、股便宜的2G已经获到了80元左右。由于4G记忆梅在价格和速度两方面都令人满意,所以仍然是许多玩家的首选。不过要注意现在市面上的4G记忆梅田即杂。为了避免不必要的麻烦、购实时最好测试一下速度备是否预解,下面等者也给出市市各种4G棒的传输速度。方便大家在购实时参考。4G高速格式化容量3839M,传输速度5M~5 5M, 种。4G低速格式化容槽3882M,传输速度2.5M~3M/种。4G中速格式化同样是3839M,但传输速度大约就只能达到35M~4 2M/种。

NDS方面,神游IDSL 小幅廢降价,主机价格均在1030元。烧录卡里(南国前DSTT依然比较紧缺,价格在240元,和烧录卡配钱的TF卡:10行货80元,2G行货140元。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格以下所有参考价格中,单位为元,本组所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常,因此以下价格仅供参考之用。最后,乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup 电元商城 (http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

提供者	PSP (2000 <u>15</u>)	P5P (1000∰)	DSL	NDSL.	GBM	MSD ₍ 4G高速)	MSD
江西恐龙	1384	1150	-	1050	_	230	90
久圣电玩	1460		1070	1150		220	90
绿洲电玩	1420	1100	1050	1150	550	230	110
快乐多电玩	1450		1030	_	420	240	80
江城博皛电玩	1450	1300	_	1130	_	240	100
快乐多电玩	1520	-	1100		480	240	***
逸景电玩	1450	1300	1150	1100	500	230	140
红星四海电玩	1400	1150	1050	1100	420	180	80
	江西恐龙 久圣电玩 绿洲电玩 快乐多电玩 江城博晶电玩 快乐多电玩	江西恐龙 1384 久圣电玩 1460 绿洲电玩 1420 快乐多电玩 1450 江城博皛电玩 1450 快乐多电玩 1520 逸景电玩 1450	江西恐龙 1384 1150	1000世 1000世 1000世 1050 105	江西惡龙 1384 1150 — 1050 久圣电玩 1460 — 1070 1150 绿洲电玩 1420 1100 1050 1150 快乐多电玩 1450 — 1030 — 江城博皛电玩 1450 1300 — 1130 快乐多电玩 1520 — 1100 逸景电玩 1450 1300 1150 1100	(2000元) (1000元) (1000元) (1050元) (1	1000元 1000元 1050 230 230 240 2



3月各掌机平台大作陆续到来,而在这些大作之中,又不是一些联机游戏的精品,出门联机考验的是什么"当然是谁的主机更便携、更个性,电力更加持久了 在本辑"硬件短消息"中,笔者就为大家向来了几款很不错的新周边,让喜欢联机的你在任返于联机聚会时拥有不输于任何人的华朋装备,同时也能够把掌机的视频信号转接到电视,显示器等"大解幕"上与大家一同分享

文 血红新月

● 是男人就爱的掌机军装——PSP/NDSL 迷彩贴

品名: Came Skin

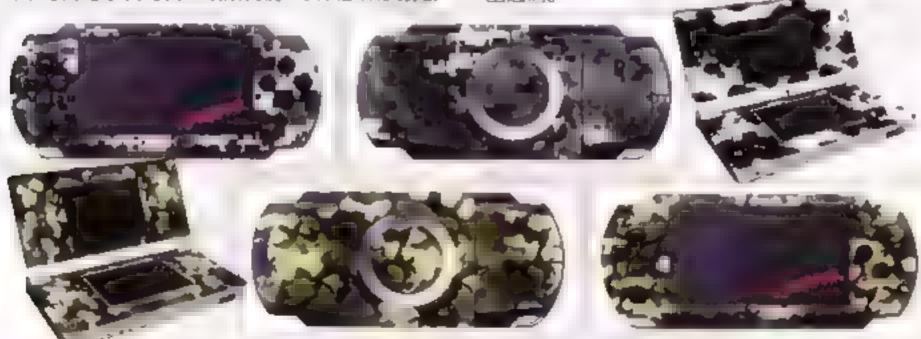
种类:贴纸

出品: Wrapster

对应机种: PSP-2000/NDS Lite

● 官方价格: 4.99 英镑

著名的掌机美智厂商 Wrapstar 推出了对应 PSP和NDSL的迷彩贴纸,作为一家专业的学机"美 容"厂商,Wrapstar的产品具有令人放心的品质。 而作为男性掌机特色贴纸系列的一贯,迷彩贴纸做 工也是丝毫没有马虎,产品选用了聚乙烯材料作为 主成份。这种材料。具有阳热、耐磨、防滑、防指纹 等诸多优秀特性。借由其弯曲的高级不干胶、这张 "迷歌"可以非常牢固地贴在你的爱机上,整个粘 贴过程不需要涂抹任何来贴制,使手即可完成,让你的爱机从此近遇如狼气指纹的恐扰。你也可以很 方便地吧它揭下来,而不会有主机上留下任何残余 胶体,接下来的贴纸依然可以粘贴在另一台主机上 反复使用。本次推工的 冰平 钻纸共有两种颜色可 进、分别是森林绿和电子灰、大家可以根据索好自 由光胸。



● 弥补掌机的手感缺憾——PSP 握柄

把PSP上的大作〈战神〉属关后心里总觉得有点不爽、好像比玩PS?时少了些什么。直到看了这款周边才顿悟 原来是PSP手感的差别。记得当年世嘉MD被推为"格斗神机"的原因就是其手病能为广大格斗爱好者带来最好的手感,手感对于玩家的重要性是田屬置疑的,而掌机的手感不尽如人意这也是玩家们一直以来所抱怨的。为了让掌机的手感尽可能地提高,周边大厂Nyko为PSP设计了这款握柄。产品采用高强度的工程塑料制成,设计上遵循了人体工程学原理,握感舒适,尤其是操作PSP滑杆再也不会有疲惫的感觉。值得 提的是这款手柄内置了额外的电池单元,这样的设计不但解决了掌机在游戏时电力消耗过快的问题(官方宣称使用该握柄可以延长一倍半的游戏时间),也不会让



你产生手里的爱机"头重脚轻"的感觉。它采用卡扣式安装,安装过程中不需要对PSP进行任何的改动,而且特殊的构造使其即使附在PSP上也不影响

UMI 的使用。搜纳, 具备标准充电报口, 使用PSP'的充填器等可直接充电。厂大"于感追求者"实在是有理由人手一套。



红魔的诱惑—— PSP 专用电池

品名: Max Power Tool Battery

种类。电池

对应机种: PSP-1000/PSP-2000

出品: Datel

宮方价格: 12,89 英镑 推荐度: ★★★★☆

上文提到了联机的时候电力供应是个大问题,





而Sony又限 制了PSP在 进行联机游 理行联机游 理对中华系 电方说明符 可有明确说

明)。于是配备额外的电池就成了最简便合理的解决 方案。但是联机聚会的地方会有很多玩家参与,而 电源都一样的话万——被人借去也就无法分辨,所以 选购一块"非常个性"的电池也不失为一个好办法。 以款由Datel公司推出的Max Power Tool Bat tery将是不错的选择,电池通体呈橘红色,有针对 聚版 目版户(P的 120mAn PSP 2000) 私 tallimAn (PSP Ot) 燕雀版本問制推出,作为 -soryEF产认证的产品。使用这款红魔电池你将得到 支。越广表FSF电池B的体验,它甚至可以被用来物作 滿多長神器电池 作 为一款锂聚合物主地 管抽值 更高的化学稳定性和更多的原用。则,内部保护电 置 1. 《完全避免违手》(允百为5] 底的电池性能下降、 篇的来说它可以比 Sony 原装电池型加耐用,更加 安全,更脱眩门,想是生在你的伙伴在老狸你拿上汉 么一个"酪东西"8寸的表标吧!

0

用显示器玩游戏—— HD VGA RUSH

HO KOA BUEH

品名: HD VGA RUSH

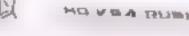
种类:视频输出

对应机种 Wn/Xbox360/PS2/PS3/PSP-2000

PSP-2000支持了视频信号输出到电视,但是现在的PSP玩家多是普通的在校学生,能拥有电视、目是一款支持480P分辨率的高端电视的几率负足小而又小,那么这些习惯在自己的寝室里打游戏的学生玩家要如何利用手头现有的装备来享受大屏幕上的PSP游戏画面呢?答案就是使用这款VGA设备,配合自己的显示器来玩PSP游戏。我们都知道电脑用的显示器虽然在尺寸上完败于现在的高清电视机,但是显示器天生的分辨率和价格优势使得它完全可以胜任PSP的需要,我们要做的只是把FDVGA RUSH作为信号转接设备把PSP的视频信号



传给它。如果你使用显示 為玩游戏问却还没有啊 人任何电视卡、电视 盒类设备,也健议 选择HD VGA RUSH。它具有以



1 支持 D 端子输入

下几个特点:

2 完美还原速行色套信号 电面质量高增还原。画面颜色纯正且无任何偏色

3 同时配备了VGA输入和VGA输出,可通过切换键 汤时在电脑画面和游戏机画面之间转换,方便了需 要边上网看攻略边打游戏的玩家

4 全面支持 Wa、Xb ox360、PS2、PS3 PSP 的显示 转接应用





▼ Raeca

品名: Life Style Protective Case — Urban Series: Pouch M

种类。保护包

出品:卡登仕 (CAPDASE)

对应机种: PSP-2000

色彩: 黑色、浅蓝、粉色、浅紫

建议零售价:68元 推荐度:★★★☆☆

优点: 较便、易用便干携带

缺点:材质较为柔软,抗冲击能力较弱

今天为大家带来的是一款来自查港岛边厂商卡登 住所推出的PSP-2000保护 包"都市系列保护包M"。



▲纸盒包装。可透过"天育" 观察货品。

于搭配各色主机都有不错的效果。



▲银色的反光条十分增限。

保护包M外观呈规整的长方形,方使携带以及放置。保护包右下角的红黄两色卡登住LOGO 便是这款保护包"应统"的最好证明,而中间的银色反光条使是这款保护包的最大亮点。简单的装饰,让原本十分"朴实"的保护包顿时增添了几分时尚的感觉。

银色的反光条所在的位置便是保护包的开合之处,由于采用自粘带进行固定,无论是取出还是放入主机,玩家们都能够很方便地进行操作。并且自粘带黏着牢固,在携带过程中不会自动脱离,造成主机滑出。



▲可放置三枚记忆棒。

打开保护包M, 你会发现自粘带的上方设计有 个用于放置记忆棒的小间隔,这对于国内不少拥 有多条、忆棒的玩家来说,确实是一个十分实用的 小设计。

保护包中间使是用于放置主机的位置。尽管在 行传上,将这款保护包列为专为 PSP-2000 而设计 的款式,然而由于保护包采用条软的质。龙材料制作, 具有很好的延展性,即使是 1000 事主机同样也能轻 松放入其中。同时,尼龙材质的自润滑特性,使得保



▲背部的小暗袋。

在保护包M的背部,暗藏了一个大约能容纳一枚电池大小的小赔袋。可供玩家在外出时放了一些小型周边。如电池与耳机等。除此之外,在保护包M的背部还设计有可以自穿挂绳的圆形钢圈,以及可以穿过皮带的小条。能够搭配以不同的服饰及包包一起使用,无论是系于腰间还是往于背包上,都能经家实现,十分方便外出携带。

总评:这款保护包轻便可靠,提供了舒适的携 带体验,并且能从一定程度上保护主机。然而这款 保护包的外观设计与细节做工却只能说是表现得中 规中矩,并没有过多的亮点。适合较为多实的玩家 使用。 品名: 無角彩柔皮包 (BH-DSL09203)

种类:保护包

出品: 無角 (BACKHORNS)

对应机种: NDSL/iDSL

色彩:黑色、浅蓝、粉色、浅紫

建议零售价:38元 推荐度:大大大大

优点:色彩众多,方便实用

🚺 缺点:防尘能力较弱

这款彩录皮包乃是国内署名周边厂商置角 (BLACKHORNS)所推出的一款经典的保护皮包,推出以来受到了玩家们的不断好评。并且普多尔福使用于神游与招商银门联合推出的此识版机会餐等中。

彩拳段包末角高档人选革为外点面看,色制规则,共有黑色、白色、水蓝色以及砂红色可选。其子感优异、同时还具有极好的汽制, 杭郑击 机和二能力, 惟有效的保护主机免受各种伤害。但由于权特权对主机上下表面进行保护, 医五存较为恶动的环境、当中, 粉尘以及非马依然会对主机造成要性。

彩录皮包的内部采用城市内村保护主机表面。 同时还内置了能够固定主机的保护夹。避免主机松 脱。并且只要通过磁性锁扣打开皮包。就能在不取 出土机的情况下直接进行游戏操作。不仅安全而且 万便。

总评 彩柔皮包是目前市面上最为实用的保护 皮包之一 价格低廉 使用也十分方便 并且产品 档次高 对于已经参加工作的玩家来说 无疑是一 个不错的选择

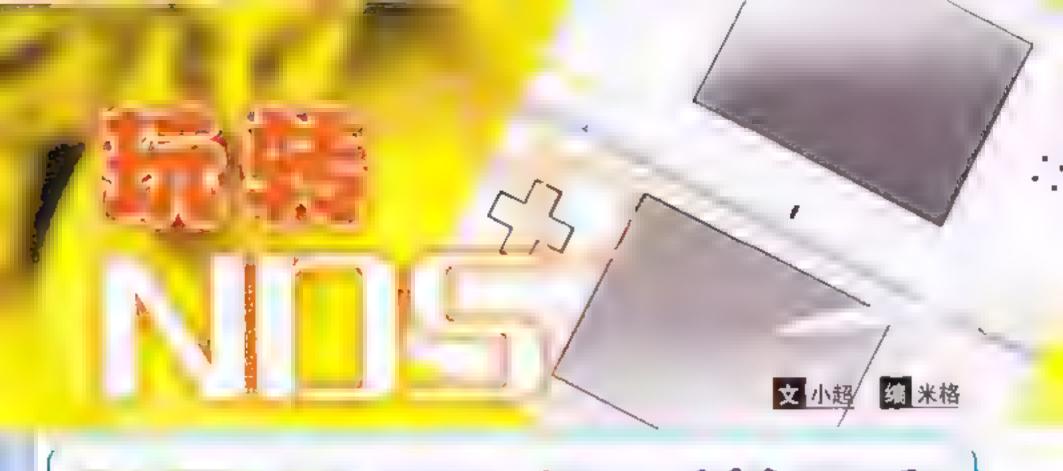


▲内質塑胶固定夹。避免主机机脱





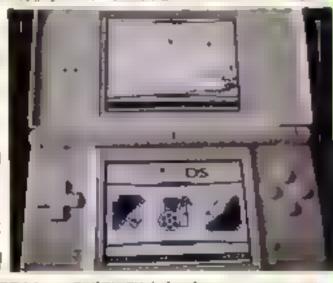
117



認識調



NDS用操作系统Flashcart OS于3月6日 发布V2.0版。新版改变了界面,使界面看 起来更像R4烧录卡,更改了MoonShell的引



功能还很简单,我们可以启动MoonShell, 并浏览烧录卡内存储的文件。使用时,要将 主程序放入烧录卡根目录,同时建立名为 fshi的目录,皮肤文件则要拷贝到这个目录 中。作者提供了二个皮肤,我们可以根据需 要进行选择。

17, 7 2 6

NDS用GB模拟器Lameboy于3月16日推出V0.10版。细心的读者可能会发现,Lameboy上个版本的推出日期是2007年7月份,版本号是V0.9。怎么这次版本号反而倒邀到0.1了呢?不知道是否为作者的笔误。新版加入了对SGB游戏的支持,SGB游戏能够显示边框和色彩,加入了即时存得功能并修复了调色板错误。新版提升了游戏运行速度,不少游戏的速度能达到60FPS,不过还是有部分中文游戏运行速度比较慢。游戏中按R键会在下屏调出系统菜单,选择Save或者Load可以存储或者读取即时存料,按Y键能够扩大或者缩小游戏画面。

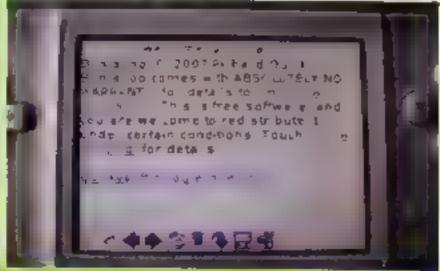


P- - 0 0 4 120

不知现在还有多少玩家会熟练使用DOS,想当初这可是计算机入门的必备技能。DS-DOS则是一款NDS上的DOS环境模拟软件。DS DOS显然是为NEO软件大赛而来,短时间内,一口气推出了V0.20、V0.21、V0.41等数个版本。新版中可以按START键重新启动,修复了复制方面的错误,加入了在卡带和卡带之间拷贝文件的功能。DS-DOS还内置了文件管理器,我们可以对文件进行拷贝、删除、重命名等操作。DS-DOS交持DOS的常用命令,像cd、cls、time等等。不过,照目前的形势,如果想让DS DOS像PSP上的DOS模拟器一样运行游戏,估计短时间内不可能实现。

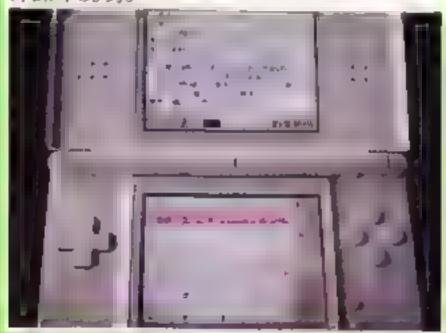


NOS上的网页浏览器Bunjalloo于3月4日发布V0.5.4版。新版加入了进度条,可以看到网页的载入情况,在虚拟键盘中加入了""符号键位;加入了法语和德语菜单,用户可以选择不同的界面语言:升级了GF、JPG图像库,能够更好地对图片容量进行缩减;为开始画面加入标题,并修复了空标题可能引起的程序崩溃。在实际使用中,我们按下START键后可以输入网址,按L或R返回或前进页面。



2000 - 2.

想用NDS学习日文吗?那赶快试试PPP小组于3月14日发布的PPPDIct吧。PPPDIct是一款NDS专用的日文词典,可以由中文查询日文,也可以由日文查询中文,是学习日文的好帮手。使用时,上屏显示释义,下屏为虚拟键盘、按上键可以调换上、下屏画面。按START键可以关闭屏幕背光进入休眠状态,按SELECT键则可以进入软件操作说明。



, * 1 E 4 c s

原本计划在4月?2日推出新版的国产NOS软件Reno Studio提前一个月于3月?2日推出V1.2版。新版更新了输入法系统,支持自定义词组和短句,支持中文下输入英语,不需要切换输入法、只要输入完成按回车即可,改进了"随意改"系统,可以直接用触控笔点。这样常定位光标应篇,也可以自由选取文章的任意部分:图片绘制功能中则增加了浏览模式,支持细节修改和缩放,可以用十字键自由移动图片。Reno Studio还推出了英文版,并参加了NEO软件大赛,让我们祝愿它能取得好成绩吧。



致問題思

软件名称: Will英语阅读小助手DS

最新版本: V1.1 软件作者: WillReno

官方网站: http://renost.udio.blogbus.com

1,2511101 - 231123

英语考式中,阅读理解是十分重要的部分。在限定时间内,将大段大段的英文读懂可不是件容易的事情。平时多看一些英文短文无疑是提升英语阅读能力的好方法。但阅读中,遇到不会的单词怎么办呢?查字典?麻烦又影响了效率。而由WiReno开发的"Wi要语阅读小助手DS"可以在NDS上显示英文读小助手DS"则可以彻底解决这个烦恼。"Wi要语阅读小助手DS"可以在NDS上显示英文文档,更内置了英文词典,只要我们点击屏幕上的英文单词,立刻就能显示中文释义。让NDS成为提升我们英文阅读能力的好助手。下面一起看看软件的具体使用方法吧。

安装



从网上下载 "WIII英语阅读小 助于DS"并在电 腕端解压缩。



2

将will_erh.nds拷贝至则 烧录卡存储卡根目录中。

w II_erh nds

将w川文件夹拷贝到 烧录卡存储卡根目录中。



4

cott a bit ditit

将要阅读的英文短文存储为TXT文本、并拷贝 到烧录卡wil下的record目录内。注意文件名不要 超过12个字符,也不要采用中文文件名。

使用

打开NOS、找到"Will英语阅读小助手DS"程序并运行。



屏幕上会出现按START键 继续的字样。



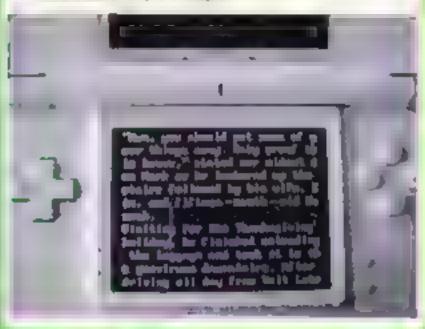


按START键后进入文件浏览界面、软件会显示record目录内的所有文本文件。





直接点击文件名选取文件,稍后NOS下屏会显示文本内容。



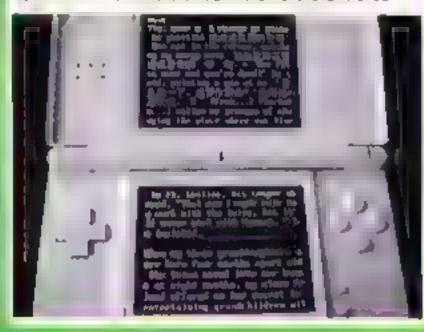


文件浏览中,按十字键的上、下进行 翻页,按START键可以返回文件列表。



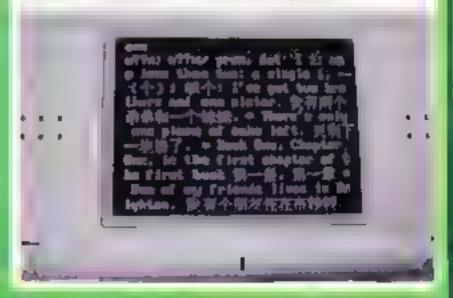


阅读过程中,遇到未会的单词,直 接点击,上屏会出现单词的中文释义。





中文释义包含的内容很详细,还会 显示例句,但目前没有音标,并且不会 发音。可以按X、B键上下翻页。



实际使用过程中、"Will英语阅读小助手DS"的反应速度很快。点击单词后、上屏立刻就能显示释义、几乎没有延迟。据作者WillReno透露、Will以后将会形成系列软件。除了目前的阅读小助手、还可能会有背诵小助手、考试小助手等、目的是帮助大家学好英语。

近来感觉体力严重下降、经常觉得异常劳累。于是购买《Win Fit》增强体力的念头再次表来。上网一查、发现《Win Fit》的价格竟依然坚挺在800元左右、加上邮费足够买半部Win 了。计算一下,暂时还是用《Win Sports》做炼身体吧。

WELL BUILLE

VOL.

文 小超 编 米格

天气转暖,似乎烧录卡的春季也来临了 在如今市场竞争如此激烈的情况下,竟然还有几家厂商推出了新产品。气竟是打价格战,还是打功能战或者服务战、相信母求厂商都有自己的小算盘。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧

MB/AGB

厂商网站: http://www.gbalpha.com

Gbaipha于3月4日推出MJDSR、GCDSR烧录卡用V3 1 X内核。 新内核更新了内置金手指文件cheat db,并可以显示中文金手指项目;修正了日版(放课后少年)存得后无法返回游戏的问题,解决了欧版(海绵宝宝 亚特兰蒂斯)使用软复位后游戏部分地方无法通过的错误。新版自动中文名称显示对照表支持到NDS第2070号ROM。





国人开发的M3DSR、G6DSR主题编辑器于3月13日、16日发布V0 20、V0 22版。新版修正了ICO选择后图片显示错误的问题:增加了上屏和下屏亮级编辑功能,加入了打开主题功能,假如主题中没有skin ini文件,则无法选择,需要用户自行添加skin in 到主题目录中,加入对多语言的变势,在Language菜单中可以进行选择,修正了部分动态显示不正确问题,增加了上屏图片自动转换成M3R G6支持格式的功能;修正了保存为真彩色图片的无响应的问题。

AceKard

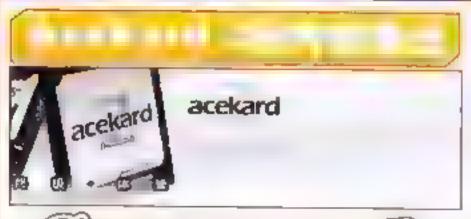
厂商网站: http://www.acekard.com

AK小组推出的AceKard R P G凭借优异的性能得到了广大用户的关注,但动辄500元的售价让荷包并不鼓的国内玩家难以承受。这也让AceKard R P G在国内的占有率并不高。为了扩大市场,AK小组经过考察,决定推出廉价版的AceKard R.P.G,并定名为AceKard 2。在3月份,AceKard 2大规模量产,正式在国内推出。AceKard 2仍为SLOT-1端烧录卡,支持游戏中软复位、金手指等功能,支持对自制软件的自动DLDI补丁,是一款真正的三免烧录卡。

The second secon

AceKard 2主要面向低端用户,功能上与AceKard R.P G极为相似,但AceKard 2并没有内置闪存,由此大幅度降低了生产成本。AceKard 2支持IF卡扩展,并且兼容SDHC标准的IF卡。目前市面上的AceKard 2售价在180元左右,与其他品牌的SLOI·1烧录卡价格大致相当。相信AceKard 2会在市场上有所作为。





AKA.组于3月18日、19日推出AceKard 2 用V4.07、V4.07a2内核。新内核修正了存档时写入速度过慢的问题,修复了部分游戏软复位的兼容性,解决了目语中某些字符无法显示的错误。新内核还修正了部分游戏存档时音乐停顿以及部分游戏自屏的问题。

Supercard

厂商网站: http://chn.supercard.cn

SuperCard于3月18日推出SCDSO用V3.0 SP3内核。新内核在补丁模式下增加了DMA选项,小部分游戏需要开定DMA才能正常运行,修正了《无瑕传说》汉化版片头死机的错误,解决了《口袋妖怪 钻石·珍珠》与GBA版联动的问题,可以通过按住R和B键进入SLOT-2端的GBA模式,修复了美版《最终幻 想水晶编年史命运行20分钟后至10分钟后至10分钟后至10分钟后至10分钟后至10分钟后至10分钟后至10分钟后,10分



核的补丁库贝更新到了NOS第2064号ROM。



厂商网站: http://www.dsn5.com



传闻中的84 兄弟烧录卡终于 现身,与84一样,采用"字母+数字"的命名方

式,正式名称定为N5。N5的体积为NDS卡带大小,支持TF卡扩展。但N5并非真正支持

CLEAN ROM, 而是需要通过内核补丁的方式运行游戏, 这样就不可避免地会造成某些游戏无法运行或者运行不正常的现象。N5的界面与R4相同,但内部的电路却并不一样,做工校R4要粗糙。N5的售价并没有优势,价格在170元左右,与其他产品并没有拉开距离。但某些商家以"R4的全面替代产品"进行宣传,也让部分原本打算购买R4的用户核而购买N6。

Neoflesh

厂商网站: http://www.neoflesh.com

NeoFlash于3月10日、18日发布P6金版、银版用V3.0.0301、V3.0.0315版内核。新内核支持了扩展震动,改进了TF卡的读取速度:支持更多的游戏;加入游戏的备份和恢复功能,并对代码进行了重写。

一直以来,向MK5中烧录游戏都需要配合SLOT-2槽的配件,非常麻烦。最近,NeoFlash推出了MK5用的烧录器,简化了游戏烧录过程。烧录器采用USB接口,我们只要

将MK5插入,再连接到电脑、电脑就能将MK5

识别为U盘,然后直接拷贝游戏就可以了。该烧录器不需要安装驱动,而且支持USB 2.0,传输速度很快。另外,该烧录器除了适合MK5以外,还可以配合OS Fire Card等其他内置闪存的烧录卡使用。



烧录卡——EDGE全面评测

起之秀

文 寰仔 编 米格

平在几个月前,笔者蛇听闹了有关EDGE 烧录卡的一些传言,而其正引起笔者共趣。 还是在看了它的包装照片之后。EDGE在英文 中有者乃锋。利刃的含义,而EDGE的三角形 包装正给人一种灾利锋长的威慧。现在。笔者 有牵拿到这块风格前卫的烧录卡进行评测。下 面就请跟随笔者一起来看看这块烧录卡的"刀刃"是否"锋利"吧。

烧录卡名称: EDGE

官方网站: http://www.edge-ds.cn/

内装量新版本: 132



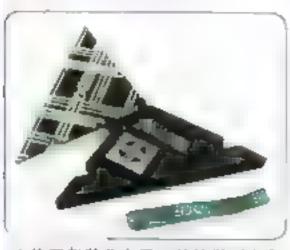
神神論

如大摆里一个烧的来来放弃,有卡台个烧的来说,有卡白个烧的来说,有卡白洗



▲EDGE 角形包装非常另类 前卫的 LOGO选型也很引人注目。

恐怕它第一个会询问的就是EDGE了吧! EDGE的设计师们在烧录卡外观造型上确实下了一番工夫,三角形外观就足以让人眼前一亮,再加上抽象前卫的品牌LOGO、以黑色为底的纸壳、旋转式外壳开合设计,另类的包装就足以吸引众多玩家的眼球,第一时间握住消费者的心。



▲旋开包装盖之后,就能看到主卡 与读卡器了。

 身了。包装内纸壳卡位中内含EDGE主卡一块、microSD (下文简称TF) 读卡器一个。目前EDGE的包装内并不含驱动光盘,而且经笔者测量,这样的包装也确实无法容纳下一张miniCD驱动盘,因此今后应该也不可能在包装中加入驱动程序,玩家必须在其网上下载驱动程序了。好在包装的背面写有宫网地址,而且内核体积不大,下载非常流畅,并不会造成使用上的麻烦。

取出FDGE主卡。发现它的做工还是相当



▲播入TF卡后能发现有约1mm的凸起。不过倒是不影响使用。)

EDGE背面设计也与其他烧录卡略有不同,右侧有三个弧形开口,让人从背面也能一眼认出它来。背面的右上角是卡带的TF插槽,吸取前人的经验,EDGE采用了直接拔插的设计,避免弹出卡座频繁发生故障的问题,而

卡槽的开口比其他烧录卡略大。卡槽下方还的着TF卡插入方向的图示、按照图示将TF卡正面朝上就能插入EOGE中。EDGE的TF卡槽略有些紧,拔出TF卡时需要用指甲抠住TF卡尾部的凸起部分,用力一定要适中,过猛的话可能会将TF卡弹飞出去,不过用久了应该会好许多。EDGE卡槽最大的问题就在于TF卡插到底依何会有1mm的凸起,这样的凸起时间久了可能会造成TF卡顶部的磨损,希望厂商能够在今后的成品中再做改进。

EDGE同样附贈TF读卡器、为玩家们省



▲TF读卡器也采用了半透明塑料原色 外壳。

便。读卡器还配备USB端口的塑料插头盖, 不使用的时候套上能够防止接头氧化造成传输速度减慢的现象。

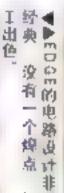
细细用手模EDGE卡片贴纸中央部位,就能发现它也采用了"天窗"式设计。将主控



▲包装内无法置入 张m mCD驱动盘 因此内核必须在网上下载。

到了很好的解决,插入NDSL卡槽完全不费力气。EDGE的电路设计得非常成熟,表面没有一个焊点,光滑工整的电路板让人对其质量和技术更加放心。整体上说,EDGE在外形上新颖独特,而硬件做工上也不输其他成熟的一线烧录卡产品,下面还是让我们有看EDGE的内核技术表现是否也同样锋芒毕露吧。







内核黨

由于EDGE同样是一款标准的三免烧录 卡,因此卡带并不需要额外使用任何ROM转 换软件之类的工具,直接将内核、游戏ROM 拷贝到TF卡上就能运行了。而且EDGE支持 金手指、支持软复位、支持DLDI补丁等各种 主流技术,并借鉴R4的成功经验,纯傻瓜级 的操作就能轻松玩转游戏烧录,使用起来的 确非常方便。由于EDGE诞生在SDHC技术大 容量TF卡之后,因此自然也支持高达8GB的超大容量TF卡,一次就能拷贝百余个NDSROM,带给玩家更丰富的游戏体验。支持大容量SDHC技术的TF卡还有一个好处,就是为MoonShell播放影片、音乐留足了空间,一次拷贝几部日剧都不成问题。下面就让我们看看EDGE内核的详细使用方法吧。

存性

EDGE的内核安装和R4相仿,都是采用了纯TF卡载入内核,而无须更新硬件闪存芯片中的内容,使用简单方便,而EDGE内核的各项功能也和它的内核安装一样,都是全傻瓜级操作、没有任何复杂的操作、设定和组合键,看了下文的使用介绍你就会了解。由于EDGE烧录卡并不附赠内核安装光盘,首先我们就需要去官方网站下载最新的内核。如果你还想使用EDGE观看DPG格式的影片或是

看电子书、听MP3,那么还需要在官方网站下载最新的EDGE专用MoonShell软件。网站还提供了EDGE使用方法的电子说明书,可以一同下载下来。将TF卡通过读卡器插入电脑后,解压下载的EDGE-OS-1 32.zip压缩包,把获得的EDGE.DAT与EDGE文件夹复制到TF卡根目录下即可完成内核安装过程。官方网站提供的MoonShell为最新的1.71R2EDGE专用版,解压moonshell-edge-1.71-

re ease2.ran后,将获得的moonshi文件夹一同复制到TF卡根目录下即可,这样我们在内核中直接选择"媒体"就能进入刚刚安装的MoonShell中。接下来我们需要做的就是拷贝ROM文件或一些自制软件了,NDS ROM可以放置在烧录卡的任意目录下,而自制软件

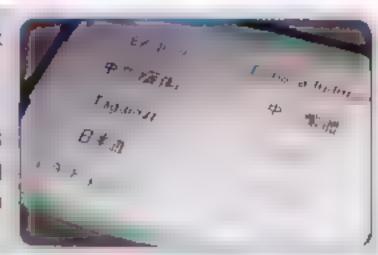
则需要根据各软件的说明来放置在TF卡指定目录中。完成所有拷贝工作后,我们就可以将TF卡插回NDS主机,进入EDGE的主界面了。

▶直接将解压后获得的内核文件与MaanShell目录放 胃到环卡按目录下即可。



使用

打开NDS主机后稍等片刻,首次启动烧录卡内核会首先进入语言选择界面,由于照顾到国外市场。 EDGE的内核中整合了多种语言,除了常见的中文、英文、日语外,还有韩语、印尼语、菲律宾语等小语种。按十字键移动光标、选择简体中文后,按A键确定,就会开启主界面了。当然,语言在之后的设定中也是可以修改的,选辑的玩家也不必紧张。

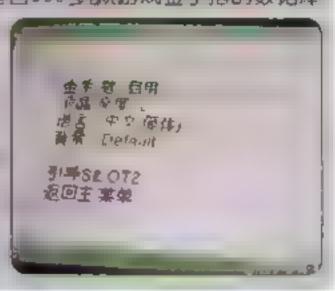




EDGE内核的主界面非常简单,上屏显示磁大大的厂商LOGO,下屏的三个图标分别是"游戏自制软件"、"媒体"和"设置/混合"。我们可以通过主字键配合A键进行选择,也可以自接点击屏幕进入相应的项目,看起来和R4界面布局非常相似。

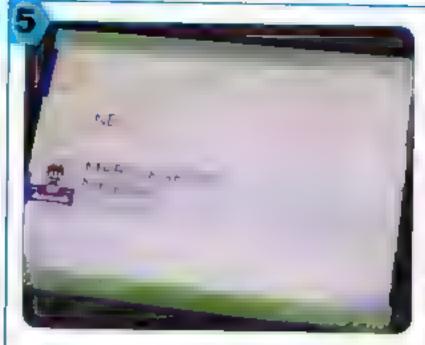
3 首先我们进入"设置"混合"—顶进行一些简单的设定。在这里跟有用的就是第一项"金手指"了。内核默认金手指功能是禁用的、点击这一项或是按A键将其设置为开启,我们才能在游戏中享受金手指功能。官方已经为我们提供了整合300多款游戏金手指的数据库

引擎,虽然目前我们还无法自己添加金手指代码,但随着厂商每次发布新内核,新游戏的金手指也会被整合其中。设定中还有NDSL亮度设定(如果是NDS主机这一项则为灰色)、系统语言以及内核主题设定项。值得一提的是,EDGE也支持多主题切换,而且不久后,官方还会发布主题制作程序,以便玩家打造属于自己的个性烧录卡界面。除了这些设定外,选择下方的"引导SLOT2"一项,我们还能让EDGE充当PASSME的功能,进入SLOT2烧录卡。





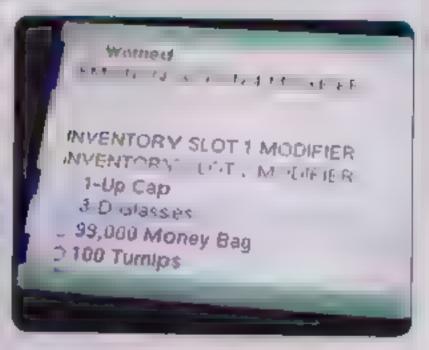
完成设定后,按B健即可快速返回内核主菜单,如果你在安装内核时也拷贝了MoonShe I,那么选择"媒体" 项,就会自动进入E DGE 专用的MoonShe II 中。MoonShe II 之前已经做过详细的功能介绍,播放DPG视频、MP3音乐、浏览电子书这里就不再赘述。而EDGE版MoonShe I点击下屏左上方的按钮,会弹出"System menu"(系统菜单),在这里选择最后一项"RESET MSE"就能直接返回烧录卡主菜单了。



最后让我们来看看"游戏/自制软件"一项。进入后就是文件浏览菜单了。文件浏览菜单中默认以ROM形式显示文件列表,ROM模式下会显示ROM图表以及标准英文名称和游戏厂商、按下X键可以切换显示模式为文件模式。这时ROM的名称就变成了文件名,而非游戏标准名称,再次按下X键还可以切换到列表模式,列表模式取消了ROM图标显示,但可以同屏显示更多的文件。当前列表状态在下屏右上方有显示,直接点击这里也可以进行显示模式的切换。按十字键选中想要

运行的ROM后按A键就可以开启游戏了。按B键可以返回上一级目录。按L、R键可以上下翻页,我们也可以通过点正屏幕相应位置来启动游戏、切换目录显示。

6) EDGE采用了全傻瓜的操作,点面ROM后就会自动进入,无需任何设置,内核就会对游戏打入存档补丁、软复位补丁,如果烧录卡内核数据库中有与当前启动ROM匹配的金手指,则会弹出一个金手指激活选项,选"是"之后就会进入金手指列表。我们通过十字键选择想要激活的项目后按A键就能将其开启,然后便可在游戏中享受了。如果想要清除刚才选择的金手指项目,则直接按下X键即可重新进行设定。设定完成后按下START键进入游戏即可享受金手指带来的乐趣了。在游戏中同时按下L+R+A+B+X+Y几个按键就能直接返回烧录作内核界面了。





EDGE内核还具备自动DLDI补丁功能,对于自制软件的兼容性也很让人满意,这里要提醒大家的是,如果是启动EZ3合1的GBA游戏管理软件之类需要配合SLOT 2接口卡带运行的自制软件。则需要取消自动DLDI功能,方法是在启动软件,则需要取消自动DLDI功能,方法是在启动软件的按住SELECT键,就能关闭DLDI补丁,这样一些需要配合SLOT 2端卡带的自制软件运行起来就没有问题了。

RA

经测试,EDGE对TF卡兼容性非常好, Kingston、Kingmax、Sandisk等主流品牌 的TF卡在使用过程中都没有出现任何问题, 而且支持大容量SDHC标准的TF卡。而软件 内核部分对ROM的兼容性非常好,软复位功能、金手指功能也非常稳定,全傻瓜的操作 使用起来非常方便,自制软件兼容性也表现 不凡。当然,EDGE也存在一些不足之处,比

如中文內核字体比较难看,有缺点的现象,而且ROM名称只能显示英文,金手指菜单也同样是全英文,而且金手指还不能自己添加,不过作为新生派烧录卡,EDGE的功能全面向R4看齐,在一开始就有着高起点,相信经过厂商不断完善内核和辅助软件后,EDGE将会更加的锋利!



PSPREE

文 C H 1. 编 米格

VOL.23



最近以20元每部的价格一口飞胸入5部JMD Video 影碟 收到碟片后、才发现很超值、都是全断未开封的包装 虽然PSP已经买了快3年的时间。但有JMD Video 影片还是第一次,心情激动异常 其实索尼发售 JMD Video 影片的初表是好的,可惜具体操作中出现了问题 下面走一起有看近期的PSP软件如同吧

知知即即

新 NGP 模批器推出

顶着格斗专用掌机的光环,NGP有着大量的粉丝。遗憾的是,PSP上的两款NGP模拟器NGPSP和NeoPopPSP在速度上不尽如人意。在3月6日,一款名为PacePSP模拟器的推出,则带给了我们惊喜。RacePSP基于Multiple Handheld Emulator模拟器代码开发,能够在PSP上运行黑白NGP以及彩色NGPC游戏。

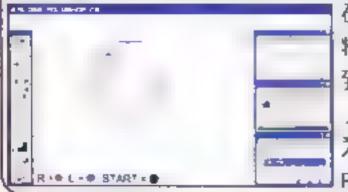


虽然还是初版,但RacePSP的运行效果已经不裕,不少游戏都能够近乎全速运行,画面贴图基本没有错误,可以发声。使用时、首先进入文件浏览器、按〇键可以进入系统菜单,对时钟频率、是否显示帧率等进行设置。找到ROM后,按《键游戏开始运行。游戏运行过程中同时按L、R键则可以回到文件浏览器。

自制取品

Alobe Poloshop CS 发布

Adobe公司开发的PhotoShop可谓大名 鼎鼎,是目前最常用的图像处理软件之一。现



在有网友 将其克隆 到了PSP 上、名称则 为 Alobe PoloShop CS,和原名称只有几个字母之差。Alobe PoloShop CS最新版是3月11日推出的V10版,基于LuaPlayer HM3平台开发,可以使用三种颜色绘图。

在PSP上运行 Alobe PoloShop CS,看到界面可能很多朋友会一阵激动,这和PhotoShop简直一模一样,莫非软件功能也很强大?稍后,可能就会失望一把,我们看到的界面其实只是PhotoShop的截图而已,

Alobe PoloShop CS目前只有简单的绘图功能,至于橡皮、笔品、颜料桶等工具统统没有。使用时,我们用滑杆移动光标,按×键绘图、按、、R、START键可以分别选择蓝、红、黑一种颜色。期待软件新版本加入更多功能吧。

LightMP3新版推出

PSP用 MP3 播放器 Light MP3 于 3 月上旬推出 V2 0 0 Alpha 4版。新版中提升了播放列表中的歌曲数量,最多可以添加 3000 首歌曲,加入了对线控的支持,可以显示 MP3 内置 ID3 v2 信息中的 PNG 图片,加入随机播



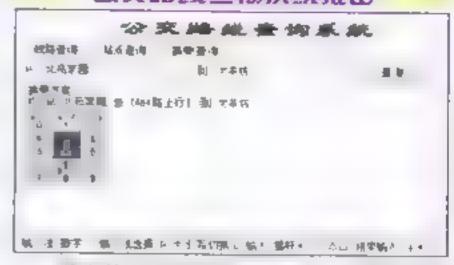
PSP Filer 新版发布

PSP上的文件管理软件PSP Filer于3月



18日发布 V4.9版。 新版加入 对保加利 亚语的支持:加入 更改文件名长度的选项;去掉了用滑杆的左、 石选择下级目录的功能:因为无法对超过 22MB的RAR文件解压缩.所以使改了解压时 的内存占用方式;解决了无法播放低采用率 WAV音频的错误。

公交路线查询系统推出



城市的公交线路越来越多,即使对城市交通再勤,也可能会有迷糊的时候。如何才能乘坐最合适的线路到达目的地呢?公交路线查询系统来帮助你。目前软件内置了北京市的公交路线数据,提供线路查询站点查询以及换乘查询三大功能。使用时,我们按L或R级切换不同功能,按一键输入文字。输入定身后同时按一和《键录出输入界面,将光标移动到查询按钮上可以进行查询。软件已经相当完善,希望在未来加入更多城市的公交数据哦。

《TetriAbetes》新版发布

PSP上的俄罗斯方块游戏(TetrlAbetes)于3月9日发布V1.40、V1.41两个新版。新版加入对MP3音乐的支持,我们可以放入自己喜欢的MP3文件,一边游戏一边聆听。加入了开始画面,为方块堆砌加入特殊效果。游戏的设计比较人性化,可以同时显示3个即将



果。我们用PSP的方向键控制方块移动,按 ×键变换方块方向。

《Super Mario Toy》新版公开 PSP 上以马里奥为主角的 RPG 游戏 (Super Mario Toy) 于3月中旬发布 V0.7

版。新版在地图读取问歇加入了迷你游戏,通过迷你游



戏赚取的钱币可以在游戏中使用:重新检查了角色台词的语法和拼写,让语句更规范:修复了菜单中的众多错误。与其他自制游戏不同,《Super Mario Toy》采用了类似商业游戏的 SO打包的形式,而不是常见的EBoot文件,我们将·SO放入记忆棒的ISO目录下即可运行。游戏的画面十分精致,仿照了《塞尔达传说》的场景布置,我们还可以看到林克的身影。不过目前游戏运行还不太稳定,进入房屋偶尔会出现死机现象。

学好英语 碟中谍英语通使用教程

確向機業者提 12 20 19

学好英语是每个学生的考想,但真正学好英语谈 何容易。但如果有一款软件,能够提供单词查询、听 力训练、语法练习、模拟考试等一系列功能的话,相 信学好英语不再是难事。使用智能手机的朋友可能听

说过碟中碟英语通这款软件。作为目前国内市场最好的英语学习软件,英语通不仅功能多,课 件更是十分齐全,从《新概念英语》到《季阳疯狂英语》,无所不有。现在, 碟中谍英语通推 出了PSP版,让PSP用户也能有一个随身的英语老师了。相比智能手机版本, PSP版功能上 丝毫没有缩水,还充分利用了大屏幕的优势,阅读更为便捷。下面就让我们一起看看碟中谍英 语通的具体使用方法吧。

下载软件压缩包,在 电脑端将其解压缩。



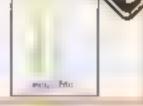


将PS+通过USB连线写 电脑相连。

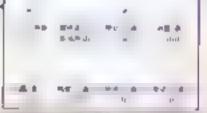
将名为PspDzd的文件夹拷贝 到记忆棒 PSP GAME 目录下面。



将 english to 文件夹 拷贝到记忆棒根目录下。



eng ishto 文件夹内存储了演示性课件,我们也可以从英语满言方 网站下载其他果件使用,课件都要放到 englishto 目录中。



R#L3

在PSP XMB 主界面中找到记 忆棒图标。



找到碟中谍英语通,按确走键开始

izi J.



首先进入英语通主界面。英国基础。对于 语通拥有六大功能,分别是听说 王、词霸、考试王、句霸、单词 王、阅读王。每个功能都以图标 的方式在主界面上显示。我们用 PSP的方向键移动光标, 在图标! 上按○键进入相应功能。



PSP 接續	□ 功能
0	确定
×	取消
Δ	调出功能菜单
	屏幕取词
L, R	移动选项



选择词霸设置. 进入 词典词库选择界面。由于 词典与其他功能是相互 关联的,所以建议多下载



在主界面中按个键,调出设置菜单。广几部词典。选择默认词典文件后按一键确认。

東田港市

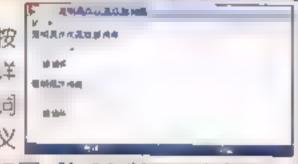
0-0-0-0-0

进入词霸功 能。这里可以香 询单记释义。

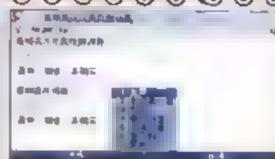


按日键周出 虚拟键盘. 输入 等词。

在单词上按 键可以查看详 细释义。根据词 库的不同, 释义



的详尽也有所不同。除了我们刚才选择默认 词典中的释义,还会依欠显示记忆棒中已存 的其他词典中的释义。



如果拷贝问 库的同时还拷贝 了发音文件, 界 面右上方会有发

音图标,此时可以按"健调出菜单选择发声 选项, 让单词发音。

听说王

进入听说 E 功能,这里会显示英文、中文,并会同些播放声 音,也可以对段落进行复读,训练你的听说能力。注意拷贝课件 时,要连相关的MPJ文件一起拷贝理,否则阅读时无法发出声音。



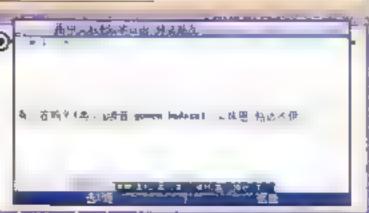
首先选择 注意,不同类。**

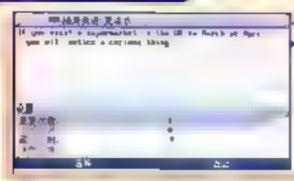


At 1 and their を受けたとうなど を重要が終発しままだ 中国教育会会 中国

听说王的 界面分为两部 分,上部分显 示英文,下部 分显示中文。

界面是控制按钮,我们可以按L、R键移动光标、 控制声音暂停、播放或者是重复播放等。





按△凋出设置菜单,可以对字体大小、重复次数等进 行调节。

推進王

进入阅读王功能. 这里会提供大段的英文 文章,并提供中文翻译。 训练你的阅读能力。

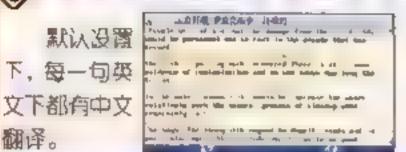




百先先 择对应的课 件.按一键 确定。

默认没置 下,每一句英

翻译。



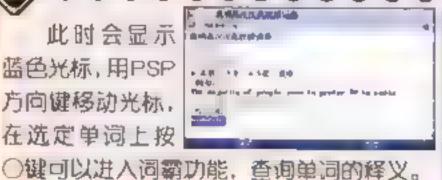
我们可以按人 键调出设置菜单. 洗 择只显示英文或者 中文。



如果遇到不会的单词,可以按 。键进入屏幕取词状态。



此时会显示 蓝色光标,用PSP 方向健移动光标. 在选定单词上按



按△键调出 设置菜单, 选择设 置选项,可以对行 间距、阅读线颜

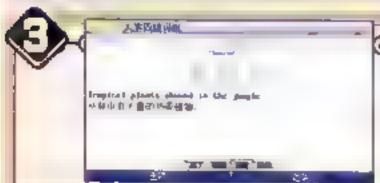
色、字体颜色等进行设置。

进入单词王功能、 这里可以对英语词组进 打记忆,并有艾宾浩斯 记忆曲线功能,帮助你 将单词牢牢记住。





首先选择 对应的课件, 按○健确定。



0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-

程序会显示单词, 选择显示,答案选项会显示单词 释义。我们可以根据记忆状况选择模糊、记住等选项。

点击 △键调出设置菜单、选择快速记忆选项、再选择全部可 以调出全部需要记忆的单词。



进入句霸功能,这里会显示英文单句以及中文翻译,并 能将整句话读出来。句霸功能和阅读主功能有点类似,但不 同的是句霸提供的是句子的阅读功能、还能发声。阅读王则 提供的是文章阅读功能,并且不能发声。





界面上会显示英文 单句,将光标移动到句 子上、按(键,会发出 整句的读音。



考试王

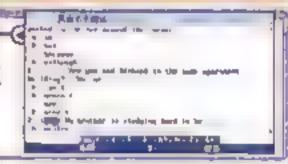
进入考试王功能,这里 会有多种英语试题,包括选 择、判断甚至还有听力等 等, 你要输入正确答案。



首先 选择对应 的课件.按 () 键确定。



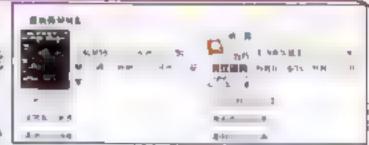
界面中会显示题自内容、下方则显示功能条,我们可以 通过按 L、R 键再按○键选择不同的答案。



碟中谍英语通的功能十分强大, 涉及了英语学习的方方面面。再加上丰富的课件, 让我们 的英语学习变得更轻松。另外除了英语学习外、英语通还提供了日语、法语等相关的学习课件。 实际使用中,软件运行得很稳定,打开课件的速度也很快,没有停顿的现象。这得益于PSP强 大的机能。如果你还是位学生,一定要在PSP中装上英语通哦。

TIPS:

碟中谍英语通官方网站(http://www.englishto. com) 上有大量的学习课件。但我们必须要进行注册才能 下载。在注册时,除了要填入手机号、用户名等信息外, 还需要填入串号。这个串号可以在英语通主界面中,按人



键选择串号选项查看。如果提示串号不正确,可以将串号前面的一个0去掉。网站上的课件很 多是免费的,也有权费的。大家可以根据需要进行选择。

终于下定决心买PS3 了。可惜托朋友运输的过程中出现了众多问题。先是没找到合适的包 装箱,后是快递公司说遥控器中有电池无法航空运输。最后实在没办法、花高价发了EMS。随 着索尼蓝光的胜利、PS3 也高调起来。希望购买PS3 不是错误的选择。

于呼方域治理部

文 Raeca 编 米格

建筑等等等等等等等

盟区 (MENGZONE) 对战平台对于广大 PSP 玩家来说已经是相当熟悉了。它是一个国内自主研发的 TVG AME 主机对战平台 服务器位于国内 连接速度高 使之性强 是目前 PNP 游戏联机的首选平台。因此这里就不再作评细介绍,如有兴趣可以登陆盟区官方网站 (MengZ ne n) 或是盟区战略合作伙伴城集散码战乐,Win (nm) 网络了脚提详细情报 而下面将为大家进行评别的便是由盟区官方所推出的一款游戏对战专用网卡 战卡,该战卡赶在《MHP2G》发售前上市,也为广大《MHP2G》玩家带来了一个新选择。

战卡的出现让国内的玩家能够享用到岛质与服务都有切实保障的联机设备,并且战卡具有以下十大特点:

一、全机种制物、盟区战卡全面支持 PSP、PS3、NDS、Win、Xbox360 等主机的无线 WinFi 网络对战、浏览网页。并且除游戏主机外、战卡还支持任何 Wil-Fi 设备接入互联网、如iPhone、iPod Touch 等。

二、多平台兼容,盟区战卡全面兼容官方平台、如:任天堂WFC,索尼PLAYSTATION NETWORK、微软 XBOX LIVE,并且支持民间对战平台如 KAI、 XGAME 以及其自身的盟区对战平台 MENGZONE。

三、54M 高速连接, 支持无线局域网标准 IEEE 802.11b/8, 上网更迅速、游戏无拖慢。

四、300米近距离传输、战卡为国内知名无线厂商生产、超强信号连接、室内可达100米、室外可达300米、让玩家随时随地即可联机。

五、独创 1 拖 N 联机对战,一块战卡可同时连接多部主机上网对战,适合聚会比赛等场

合联机使用。

六、轻松组建家庭局域网、战卡支持无线 AP 基站模式、无需另外购买路由器、即可支持 台式机与笔记本或更多台式机共享上网、轻松 组建家庭局域网。

七、即插即用、配合 盟区对战平台软件,战 卡将能自动配置网卡IP、自动扫描 SS.D.任何 人都能轻松使用。

八、战卡独家阿姆盟区 V P 服务,拥负战 卡独享特权,游戏体验与众不同。

九、独享保修、战卡为盟区官方出品、国内 知名网卡厂商制造、是国内惟一享受三月包换 一年保修的放心质保服务的游戏专用无线网 卡,让联机对战无后顾之忧。

十、专业技术支持。针对国内玩家并不精通网络使用的情况,盟区战卡的客服人员将实时在线解答您的问题。

简单地说,战卡真有市南上神卡的全部功能,但功能更强大,质量更可靠,而且还专门附着了盟区的 VIP 服务。

第一次见到战卡的玩家。一定会对其红白相间的醒目配色留下深刻的印象。与目前主要采用蓝黑色包装的电玩以及数码产品有所不同。热热奔放的红色让人感到这款产品充满了活力。看



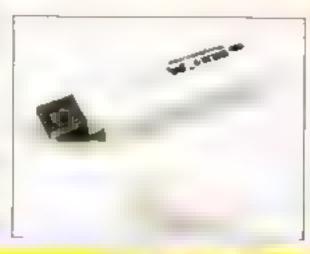
在购买时能够一目了然,感受到这款产品与市面其他杂牌产品在质量上的差异。

从厂商那里得知、盟区战卡有黑白两种款式、但目前第一批上市的只有白色。这让喜欢黑色的Raeca不免有些失望,但是这丝毫不能影



用的USB接口保护套,在不使用的时候盖上,能够有效防止USB接口的氧化,从而保证网卡的电气性能以及稳定性。

在战卡的正面还醒目地组制有盟区的



则设计有~枚LED指示灯,在收发信号时将会闪烁绿色的萤光。如果想了解网卡的I作状态,通过观察该指示灯便可一目了然。在战卡的背面,与正面~样设计有专用的散热孔,并且在旁边的贴纸上标注了该卡的MAC地址,可以用于绑定盟区的VIP服务。任何购买了战卡的玩家都能免费体验到一个季度的盟区VP服务。



在"包装与外观"当中,我们了解到战卡确实在做工和造型上下了一番工夫,并且表现出了不俗的品质,不愧为正规厂商所出品,非国内山縣厂所能相比。而接下来,我们则将更进一步地探究战卡的内部硬件结构。





战卡采用内部锁扣闭合,在表面上根本找不 到任何螺丝以及其他的固定接口,只能通过聚力 拆卸才能打开。在使用了数把改链之后,战卡电 路板出现在了面前。我们可以清楚地看到战卡 电路排线紧密而整齐,原件排布合理,焊点清晰 固润,不愧是国内著名的网卡生产厂家所制作。 在电路板的正面,我们通过芯片上的表示可以得 知,战卡是使用全球最大的无线网卡芯片供应商 台湾创锐讯科技股份有限公司(Atheros)推出 的 ZD12118 (MAO+8BP) + UW2453 (RF) 无 线网络解决方案。其技术规格如下:

支持标准, IEEE BO2 | 1g, IEEE BO2 | 1b

频率范围 24~2 4835GHz

传输速率: 11g, 54/48/38/24/18/12/9/6M (白适应) 11b 11/5 5/2/IM (自适应) 工作倍通 13

展频技术 DSS\$ (直接序 列展标)

数据训制 BPSK, OPSK, CCK and OFDM (BPSK / OPSK / 16-QAM / 64-QAM)

传输距离 宣内继远 100 米 密外银运 300米(居环境而界) PF 功率: 13-15dBm (11g),16-18dBm (11b)

LED 指示 Status

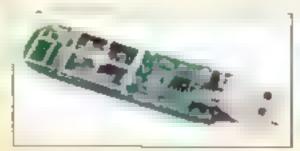
工作功能, Transmit in packet mode 1 330mA, 5V Receive in packet mode 1 187mA, 5V Power saving mode 1 80mA, 5V

天线类型 内雪式介质天线

支持从证, Microsoft WHQL, WI-FI 802 11b/g, WI-F WPA, WI-FI WPA2, WI-FI WMM

从查询到的规格来看,该解决方案正是目前 **最为**流行的网卡标准, 是一种成熟而稳定的解决 方案。

而在背面,我们可以发现呈"田"字形的内窗





金属天线。这种内置天线采用一些块的金属板构成,目前被广泛地用于各种内置无线网卡设备当中,在PSP、PS3以及Wii上面都安装了同类型的内置天线,所以完全不必担心信号的强度问题。

CCCの Part.1 安装 (CCCの)

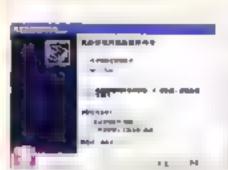
在对战卡的外观与内部评头论足之后,我们接下来将进行的便是实际的安装使用体验。

首先是战卡的安装。我们知道,战卡是一款

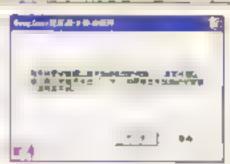
以易用性为特点的游戏专用无线网卡。而战卡的安装也确实十分简单。直接下载驱动安装程序,运行即可。由于战卡是一款国内厂商推出的产品,所以安装程序为全中文向导,让使用者能非常容易地进行安装。



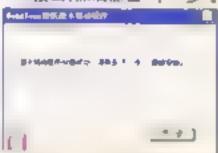
▲先不要摘入战卡,运行光 盘中的驱动安装程序。



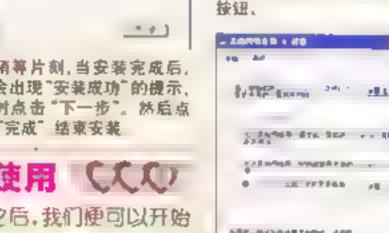
消"将其关闭。



▲当出现提示要求将战卡插 入电脑时, 请先将战卡插入 USB接口,然后点击"下"步"。



▲如果系统中出现"找到 ▲硝等片刻,当安装完成后。 新的硬件向导",请点击"取 书会出现"安装成功"的提示。 这时点击"下一步"。然后点 击"完成"结束安装

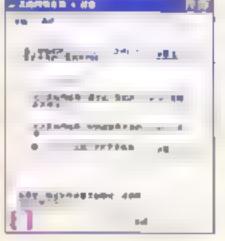


▲在"常规"选项卡中如图 填写。

A BANK AND A BANK AND A SECOND ROLL OF

OF MY IS BERREY

11.1 habe



the state, wanted

▲在下拉列表中选择前后~~

項 "Internet 协议 (TCP

IP)", 然后点一旁的"飓性"

THE PART SHY

●在"高级"选项卡中如图 选择。

CCC Part.2 使用 CCC

当成功地完成了安装之后,我们便可以开始 我们的使用测试了。

无线AP模式。

首先让我们来试用一下战卡的 *无线 AP 模 式"(该模式又称为基地台模式,简单地说该模 式是把战卡当作一个无线路由器,或者说是 WI F(无线基站)。而在开始前我们需要将网卡的工 作模式切换到我们所需要的"无线 AP 模式"。



■ ●点击桌面上的 "型区战争 控制色"图标 启动控制台。

▶这时候控制台不会直接弹出窗口。 而是进入了右下角的任务栏当中

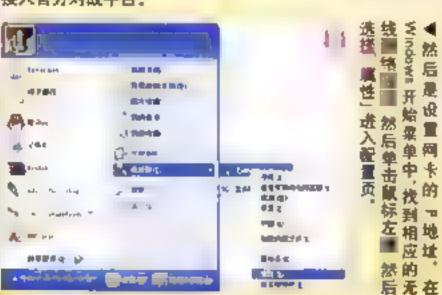


◀亂标左饋点击戲标 选择 "组 态设定程式"、进入配置页面。



◀符縮口右上角的下拉框选 则为"PSP上回模式"、也就 是进入无线 AP 模式。有的 玩家要问了:"那我的机器是 Wii 怎么没有选项> " 这其实 是盟区的软件员 "好心办坏 " 的结果 怕写为 "无线 AP 模式"或者"基地台模式"会 让玩家不知道该如何选择。

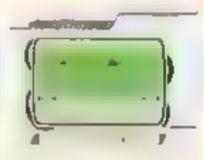
于是就直接写作 "PSP 上网模式" 了。如果你手中的设备是 Win, PS3 或者 (Phone 等都只要选择该项即可上则浏览,或者 接入官方对战平台。



设置好之后,我们便可以像无线路由器-样,使用各种设备通过 WI-FI接入到互联网 "中。



▲战卡成功支持PSP访问 Wireh.com.



▲战卡成功支持 Wit 《任 天堂金明是大乱斗 X》 接入任天鴬官方网络 Nintendo WFC 进行Wi-Fi网络对战。

在之后的测试中, Raeca使用 PSP-2000、 Wil、多普达 CHT9000 手机与 IBM R61 笔记本分 别进行了无线上网、收发邮件等应用测试、战卡 的无线 AP 模式均能被正确地识别以及连接,各 个没备的上网速度也很理想。

PSP对战模式

战卡除了能支持各种 Wi-FI 没备上网之外。 还特别支持了 PSP 的对战模式。所以接下来我 们将针对 "PSP 对战模式" 对战卡进行测试。其 实这个模式是通过硬件与对战平台模拟出一台 在我们身边的 PSP 主机,从而在模拟出的局域 网当中进行对战。这让之前许多没有对战网络 的 PSP 游戏也能够实现"全球网络对战",而且 盟区战卡还实现了中文化的交流平台和语善聊 天的功能。

首先我们要做的依然是进入控制台. 将网卡 的工作模式设置为 "PSP 对战模式"。然后启动

盟区对战平台、将PSP接入(篇幅有限,详细的 盟区平台使用教程请登录 Wiloh, com 查阅相关 教程)。



联猎战 机人 废 推功 帝版持 2nd %

在测试中,盟区与战卡之间的协作非常顺 利、除了需要手动将战卡设置为"PSP对战模式" 之外,无禁任何设置即可顺利连接。在使用《怪 物猎人 携带版 2nd) 的测试中,战卡表现得十 分优秀。使用一块战卡同时连接 3 台 PSP 也没 有出现网络延迟(拖慢) 等问题。战卡的 1 拖 N 优秀特性,相信对于经常组织聚会以及比赛的块 心玩家无疑是最为方使和可靠的设备。

特别要指出的是,如果是已经拥有了神卡等 兼容设备的玩家同样也可以使用神卡进入盟区 平台进行游戏。盟区是一个开放性的免费游戏 对战平台、任何人只要拥有兼容的设备皆可参加 进来。

而战卡也非盟区"独享"。战卡同样也可以卷 陆诸如国外的 KAI 和港台地区的 XGAME 等問 类的对战平台。所以 Raeca 顺带也进行了 KAI 与 XGAME 的测试,确认了战卡确实也能够很好 地工作于这些平台上,并且诸如1瓶 N 等功能也 依然能够使用。

OPPO VIP功能 6

战卡之所以与众不同、除了优异的硬件设计 之外, 更具魅力的则是盟区与战卡的互动, VIP 服务让体验 1+1=3)

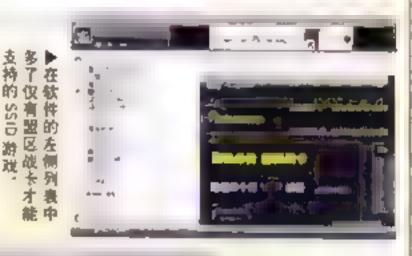
- 1. 全球惟一支持语音对讲和战队分组功能。 让你在联机时爽到极致。
- 2. 全球惟一支持(GX2)、(皇牌空战)等多 SSID 游戏。
- 3. 自建的房间内可以禁止其他普通成员发 宫(VIP 或管理资除外)。
- 4. 保证在普通用户开设的房间中不会被 踢,不受房间人数限制,来去自由。
- 5 不需要输入密码可以直接进入普通成员 开设的密码房(VIP 或管理员加密房间除外)。
- 6, VIP 专享服务器: 让你的联机速度超快、 超稳定。
- 7. 个人信息中显示盟区 VIP 超炫数字图章。 很 Cool 很暴力
- 8. 平台个性 VIP显示图像,让你在盟区霸 气十足。

- 9 PSP 游戏场景截图功能,通过平台发送 给其他玩友,方便交流。
- 10. 普通会员望尘莫及的个性扩展配置,让 VIP 更 VIP。

为了能够使用战卡附赠的 VIP 服务, 所以 在进入盟区之前,我们需要先将网卡MAC与产 岛序列号与用户 ID 捆绑。这样才能使用 VIP 服 务。捆绑所需要的 MAC 地址在战卡的臀部有标 注,而序列号在战卡的光盘上。仔细填写即可完 成捆绑。捆绑地址: http://www.mengzone com/vipblind.asp



■进入盟区我们就能看 到我们的印己经升级 为 V P 账号了。在个人 信息当中, VIP 认证权 其塑眼。在右侧的列表 当中也加入了VIP字样。





◀在创健房间的选项中 多了"启用语音功能"。 能够在游戏时通过酒音 与组队的其他玩家进行 聊天. 軟如問玩伴就在 身边一样。

▶除此以外 VIP 用户还能不需要 物入密码直接进入普通成员开设 的密码房(VIP 號管理 長加密房间 除外),并且在普通用,户开设的房 间中不会被避, 不受房间人數規 制,来去自由。





战卡作为国内惟 的正品游戏专用无线 网卡, 无论是做工还是功能都显得那么的出类 拔萃, 无论是拥有 PSP 还是 NDS 乃至 W、 PS3以及X360的玩家都能方便地使用,如 果配合鹽区对战平台使用则更加强大。目前 战卡已经开始接受网络预定、玩家可以登录 http://taobao whoh com 预定。

法状方花筒

自本第三届声优大赏获类者揭晓 宮野真命写采野绫双双摘冠 「



今年3月8日,日本第二届"声优Award" (声优大赏)的颁奖仪式在秋叶原的东京动 画中心UDX 剧场顺利举行。

"声优 Award" 足对年度"武能给人留

下印象"的声优评选活动,设置多个奖项。这次大赏的投票对象是2007年1月1日~2007年12月31日期间在影视、广播、游戏作品中出演过的声优。对比前一年的评选,这次新增了"富山敬奖",用来奖励在各种媒体上做出卓越贡献的声优。

本次声优 Award 的最高殊荣 最佳男女主角奖的获得者分别是宫野真守(年度主要作品: 〈机动战士高达00〉刹那·F·清英) 和平野绫(年度主要作品: (幸运星) 泉此方)。宫野真守表示: "能够获奖真的很光荣, 多谢大家的支持。我

了。今后也一定会朝着更高的演技加德努力。" 看完两位主角,我们再来看看这次获奖 的整体状况吧。



最佳男配角奖

最佳女配角奖







小型大機: 前家三地線: 第第

美国教士高家中国 海岬南里 "他风管家" 上于张从

· 中国作品》 南城市

新人男声优奖 (出通5年以内)

新人女声优奖 (出道5年以内)









医肉堆球体 萨拉里 非被害

歌唱奖



特别功劳奖



THE LANGE WHEN

宫山敬奖









日系手机荟萃

大屏、超薄、触摸屏、能装一万款游戏,全能的多媒体手机,永不断电,永不爆炸,抗压抗挥,坦克压都没事,掉海里泡俩月拿出来用,信号更强了! "真的使强了耶!这么好的手机要多少钱啊?" 国外所谓名牌手机,很多都比不上我们的产品,价格还要五千多。"五千!好贵啊。" 可我们的这款全能手机只需1999,还有超值礼包哦。快拨打免费电话订购吧

啊哼,这种"娱乐性"电视购物广告我们已经看了不少了吧,今天我们就不搅和国内手机市场这趟子混水了,让我们一起来看看日本最新推出的几款有趣的手机。







繁尼爱立信 SO905iCS



Wollage Nevigato





最强猎人再度集结! 怪物猎人嘉年华(08" 4月召开



近日,Capcom公司宣布超人气动作游 戏"《怪物猎人》系列"大型主题活动"怪物 猎人嘉年华 08"将于2008年4月26日起召 开。

本次嘉年华的主要活动包括即将于3月 27日发售的的PSP新作《怪物猎人 携带版 2nd G》的任务最速挑战赛 "最速猎人日本 第一决定战",以及"(怪物猎人 携带版)系 列"的相关插画展示活动等。

"最速猎人日本第一决定战"将分为 "地区大会预选赛"、"地区大会正选赛"和 "决赛"三次举行。大会的预选费将在福冈、

行,而各路强者将于5月25 京都会得到广商取量制作 日集结东京,在那里进行最 后的激烈厮杀。目前预选赛 专用任务已经确定,那就是 集团演习中的"桃毛兽主讨 伐演习"。各地区成绩最优 异的8组选手将晋级。比赛 规则依旧是2人组队的团队 挑战形式,参赛者可从任务 中提供的装备、道具中选择 自己擅长的种类来进行狩 猎。与单人狩猎不同的是, 双人组队战斗时, 猎物的行 动显得不是很有规律,因此 这也就更加考验猎人创造 和把握战斗机遇的能力,从

某些层面上来说,组队狩猎的看点 要比单人狩猎大得多, 而如何最大 限度地发挥每位猎人的作用是参赛 者必须深思熟虑的问题。稍微关注 过此项活动的玩家可能都对"怪物 猎人嘉年华'07"决赛时双人狩猎笛 挑战金狮子的视频记忆犹新吧?

在最速比赛挑战开始的同时, 插图募集活动也从3月28日起正 式展开, 直到4月20日结束, 只要 给游戏开发人员留下印象的作品 都将会在决赛的会场内进行展示。 开发人员会对作品进行讲评并最

终决定优胜奖。而获奖人员会得到各种豪 华的奖品。



以简单的挑毛兽王讨伐任务、要如何来缩短任务时





"受不了啦" 自从接受美国 勇之后死 直受到 诸多限制、如今《Clamad》终于要发《BPSP版了。借此机 会、我一定要翻身做回主人! 我宣布 本辑美国秀为 KEV初至专场 国际人等一律不住入内 "来人呐、关 1! 赦狗! "

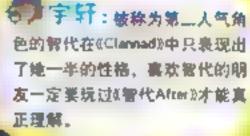
栏目主持 字轩

等针:

新不為無限制的者 场。我们就从被光 守护骨的坡道开 始。只要是玩过游 **美國斯提斯爾伊尼** 友都知道, 无论是 对于智代还是小法 来说。这个城边都 是记忆中最难 要的场所



宇轩:小诸鸠的面包一定是 非常好吃的 至少她不会像母亲一 样 放整乱七八糟的东西在里面。



肚子饿了……似乎那只小 猪很好吃的样子。(一本 日英大辞典以1000m/s的 速度 飞了过来)







超里重新。 张钳



末格最近收集了不少有趣的WinXP主题、今天让PC变成Mac 明天又接一套Xbiox360 界面、感觉工作时公情都舒畅了不少。可惜拿起手中的PSP 台理又源了一概。虽然Sony 宫方在 3.70 系统已经提供了修改主题的功能。但只能变变图标、坚然、如无法更改系统界面的结构、字体、感觉实在有些单调。如果你也和求格是饲料的感受、就请看看这一样的"水饼被家"、用更高级的工具来是化自己的主题吧!

第一课"什么是 CXMB?

软饼干

F#F: (-3-)

米格:你们这都是什么表情啊!

字析: 没买 Xbox 360 也不用把PPP模张整纸来

长成 360 吧!

米格: 嘻嘻,这可不议仅是张璧纸那么简单哦 再仔细看,随标的摆放证置。边非可都是模仿 Xhox360 做的哦

软饼干: 555。为什么我的PSP更换主题只能换换图标的样子。不能做出像你的小中这么华丽的主题啊

字料: 想, 经初步装定, 这一定是通过纤改 Hashio 把系统制成这样的, 非精通PSP者误人 否则将 可能并致 PSP 不幸食硷显无法纤复

米格:这都什么年代了你还剩FlashO修改主题。 告诉你,现在早就有一款全折的工具软件,无劣 修改团件中的文件也能制造这种均崩的主题效 果 它就是CXMB¹

字籽 哦? 有这么神奇的东西? 水大乾快来为 我们介绍一下吧!

CXMB是一款占国内B P G7 组开发的PSP与制态。 性插件、它的全都用。做Custom XMB。在 3 52 M33 图 代推出的 2.0 数受到不少玩友的衰爱。在 CXMB 推扯之 前,想要更换那些对PSP界面进行大幅思改动的主频(如 开机动画、游戏启动动画、图标位置、高效等)。就奶须 修改 Fiesh》 固件芯片中的相应文件,用主动中包含的调 件文件替换制件芯片中已经存在的文件。这样修改主题很 大的问题就在于其危险性,由于PSP 固件版本众多。而 且其中许多还包含着重要的硬件。别离恩,一个不小心就 会导致小P变砖,而晶質者这么大的风险也更次只能换 我主题、显然非常麻烦。而 CXMB 最大的优点就是无歉 翻写 Flasho 固件芯片中的文件、直接在记忆棒上发装这 些本来应当存放在剧件中的主题素材文件,就能直接为 P5P 安装华丽的主顾了。它使用简单方便,最重要的逻 没有危险,一是写在记忆棒的主题写当前剧件版本不对应 而导致 PSP 无法开机。只需进入自制固件修复菜单将 CXMB 插件屏蔽即可正常开机。而且新版 CXMB 中还可 以使用多食主题,让你在PSP主题更换菜单下就能随意 变换、无疑方使了许多。拥有这么名的优势、让毒欢华前 界面的玩家们怎能不动心呢?

CXMB 功能介绍













必点、

第二课 CXMB 使用介绍

米格 气名拜 听了(XMA)的介绍后动口吗?

于轩 哼 光告做你对象什么用 关键还在于气使用起来怎么称 长椿 我不有从(哪件还有许多PE。比如更接某样主题后在不量 它PSP的情况于无法目标环境 化比起停改10 CM的确定方便了 许多

软饼干,用都不知道怎么用的 还说什么写在问题啊 采档个规则吊人胃口了,快快进入正题来找我! 怎么使用它吧! 水格 那我难度话不多识 进入王题吧!

CXMB共分4个下载版本 首先是对应3 71 3 90自制 固件的主版本、玩寫需要根据自己的团件版本选择 下载 其次每个团件版本又分Lie和Full双版本、这里也做 个简单的说明。新版的CXMB插件并不像以前一样 直接将

主脑文件素材放實在记忆棒上就能应用。而是 将主脑文件打包成一种 专用的CTF格式。而LTB 版只支持直接使用已经



打包好的CTF主题包、Ful版则可以将主顾来材料贝到记忆棒中后,直接在PSP上自动生成CTF主题包再来应用。接下来我们以3-90 Ful版安装为例进行介绍。

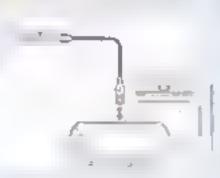
0

格下數的CXMB Ful 390文件包解压缩 就会获得 cxmb和seplugitu两个文件表。

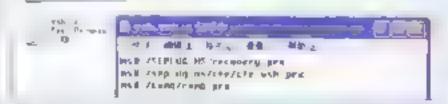
camb

raplagins

新PSP通过USB连 线与电脑相连 打开PSP主机,选择"设 定"→"USB连接",主机 中的记忆棒歇金以"可 移动磁盘"的形式被电 脑识别



特別刚解压获得的cxmb和seplugins两个文件夹直接复制到记忆神根目录下 并替换同名文件夹即可 如果你的PSP中还变装了其他VSH插件(即XMB下挂载的插件) 还需要进入记忆棒seplugins目录中 橡改vsh tat文本 将其他插件挂载字段手工写入。



在网上下载CXMB专用的CTF主题 这里推荐大家去下面网址进行下载 已经打包70多款主题文件。下载地址为 http
www levelup on news
NewsDetails 2008—3—12
27228 2 shimf。



CXMB

- ◆版本』、V3.1
- ◆适用主机。PSP-1000 PSP-2000
- ◆适用系统。3.71 M33 3.10

安装与使用

6 将下载的主题解压 后 将获得的CTF 文件 型制 到 记 亿 棒 PSP THEME目录下,如果主 题有对应繁级 则将JPG BMP或其他格式的壁纸文件 型制到记忆棒根目录下的 Picture文件夹中

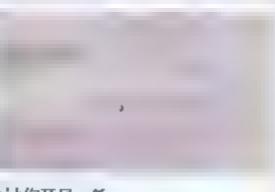


关闭PSP后按住R 赞重新开机,进入修复 界面 选择"Plugins" 进入后选择"camb pra" 一项按×储将其激音 (后方字母为Erubled)





的PSP选择刚刚持负的主题了。在主题名称上停留片刻 还 会出现该主题的预览图像 非常的方便



新的XMB界面立刻就会让你耳目一新。

如果主题 还有配套 望纸 我们只需选择 "照片"→"Memory Steck"—项,找到图片 后接确定键观赏。之后



再被△饋、在弹出的菜单中选择第一行第二项"设置为壁 纸" 就能让整个主题完整地呈现在你面前了。

是言 由于乌帕有联 远次就先讲到这里吧 有关(格 主题的条作 我们会在下 解中等给大家 股前期八四



本栏目的复出有些实线 如大系所见、上鲜并未预告,而主持人则由海文变为能月 必须要说的是,海文也好能月也好。都不是什么目语权威 和大家一样尚处于求学阶段。所以、目语教室的开设目的也不是让大家能禁此这个一组一级、这里面的知识点也好 典故也好,能让您觉得有趣。我想就算完成了使命



近畿方言

近畿方言是对近畿地区的日语方言的统称、近畿地区包括,府四县(京都府、大阪府、兵库县、蒸驾县、齐良县、和歌山县)。"关西岭"便是近畿方言的信称了。不过,日本的"关西弁"通常只指代京都、大阪和神户三地的方言,和近畿方言并不能完全以上等

号。作为日本仅欠于共通高(伦称"东京腔",的第二大方言,近畿方言的使用人数大约有2000万之多。关西腔的角色在各种ACG作品里并不少见,学机平台上的(機大战)的零红兰 (AIR)的神尾诗子都是典型代表。

THE STATE OF THE S

日本的大和王权成立后,近畿地区就长期位居日本的政治、经济和文化的中心地。奈良时代的大和方言,平安迁都后的京都方言都是当时实际意义上的共通语,在日本全国范围疫播。直到近代以东京方言为基础的口语体确立前,平安贵族的京都方言都一直是日本最为权

颇的书面语。

平安考族及落后, 日本人口的流动活跃 化, 关东的武士大量进入京都, 客观上增加了 京都方言与其他方言的交流机会。在和周边方 高杂糅的过程中, 京都语发生了很大变化, 这 时形成的就是现代京都语的雏形了。



需府时期,江户(现东京, 新渐发展为成熟的都市, 而注户语和以京都、大阪为中心的"上方语"之间新新萌生出对抗意识。特别是江户时代后期,江户在文化上的地位逐步超越京阪地区,两地的居民纷纷拥戴自己的方言,并指责对方的"异质"。京阪地区人称江户语"冷漠、野蛮、男性化",而江户地区人则称上方语"小气、庸俗、娘娘腔"。这种对立直到今天依然存在。

看了简述以后 已经性熟东京晚的各位或 每

看了简述以后,已经烂熟东京腔的各位或 许对如何说关西腔有点兴趣了。关西腔很好辨 别,可说起来并不简单,秉承"轻松"的宗旨, 这次先教给大家一些最为简单的句式。

判断与否定

句式1:表示断定或终止。

最典型的"AがBです",表示"A是B"的判断。口语中,东京腔的说法是"AがBだ",而关西腔则是把"だ"要化为"や"。对照句式:

关西:あれが大阪城や。

や经常和で连用,で在这里表示强调,相当于东京腔中的"せ"。对照句式:

东京: あれが大阪城だぜ。 . 美西: あれが大阪城やで。

要注意的是在东京腔中、ぜ还包含动质的口物、比如"行こうせ"(走吧)。而で作为强调性终助调则没有该种用法。



句式2. 表示否定,或者动词的未然形态

成到否定、稍微懂一点日语的玩家脑海中都会闪出"ない"这个词。关西腔表示否定的终助词很多,这里给出最好记的 "~ ん"。东京腔中所有动词未然形+ない的否定型,在关西腔中统统变为动词未然形+~ん即可。让我们来看两个词。

表示"说话"这一动作"话士"的否定形态

东京 话きゃない

美西 话き+~ん

表示"吃"这一动作"食"。"的否定形态

东京: 食べ+ない

关西: 食べ+へん

除了"へん"以外、单独的"ん"也可以表现态定。其实这里的ん是如的误转、大家只要当成如果理解就行了。ん比起へん来、在态度上给人的感觉要稍微自大一些。所以各位、尤其是准备学习一下婉转关西腔的女生们、尽趣用へん会比较好。

如前面所说, ん在关西腔中表示否定型,但在有些特殊情况下,它也可以用来表示强调。其实区别的方法很简单,只要有这个无前面是不是完整的句子即可。比如:"好久不见"="お久しぶりですん","です"已经表示了句子的完结,所以这里的"ん"仅仅是加强语气用。

p 194 419

DW

除中国以外,日本是把汉字研究得最为透彻的国家。不管是出版物中那使用率超过50%的汉字,还是日本书法家泼搴挥毫后的作品,都无一不透出该国对汉字的敬意。而有些日本人对汉字的研究程度,也咬文龋字到相当苛刻的程度,我们这里可以举"寂寞"这个词为例。

寂寞, 日语里有两种说法: "寂しい"和 "淋しい"。这两个词读音完全一致, 在当今 日语中的界限已非常模糊。但通过拆字分 析,依然会发现二者的不同之处。

"寂",屋顶下的独自一人,这里的"寂 寞"强调人对外界某事物的依恋,因该事物 的远去而备感寂寞的心情。如夕阳下送走毕 业生的班主任,他的心情使是"寂しい"的。

"淋", 荒无人烟的丛林, 一场大雨打消掉这里所有的杂音。雨过, 天井未晴朗, 呼喊, 回音甚至也消失在远处朦胧的水汽里。眼里见到的惟一运动, 只有残留的雨水沿着时脉慢慢着入泥泞。没错, 这里的环境很寂寞, 是"淋しい"的。



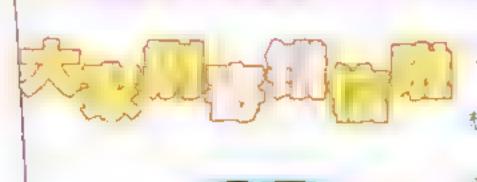
先告证大多一个好价息、从本辅开始 我们的"口衣光环咖啡心"提升为国际标用工艺生产、基本性肾大物提高 以礼法盘系 4题的玩家们以后应该不会再遇到麻烦了。尽情事变口采光环常特得们的特定等像内容吧。好。下面进入我们本辅的"常门人"。来和全国的读者们来沟通、来交流吧

本 雷伊:运气这东西谁也说不好。 不过第一例以个人性命威胁编辑的人 出现了。话说,你到底是为买小P而 饭,还是因为不中小P而不吃饭?

班月:这位同学,你还是吃饭吧,不然会没力气寄抽奖印花的。

□ 马修: 放心吧,这种赌我和人 打得多去了,说一周不吃饭,七天内 绝对粒米不沾,可咱还有馒头、包 子,面条……







东东,你在部队还好吗?一转眼半年过去 了, 真想你啊……

南南, 你在大学过得怎么样? 我在朝思幕 想中度日如年……

西西, 真后悔当时我们分手了, 我们可以 再续前缘吗……

北北,原谅我吧,让我们回到从前牵手漫 步在校园小路上的日子……

中中, 答应我吧, 我会爱你一辈子的

。 马修:以上内容并非真实,因为寄错的 信我一律不看的。不过我们的来信中,确实有 各种各样的错信,其中尤以情书为多,这样稀 里糊涂寄到读者服务部,心仪的人收不到问 候,自己也浪费了感情,因此,各位写信、尤 其是写情书时,千万记得不要装错信封,写错 地址。

小编, 你们能收到这封信吗? 我 的妹妹被医院确诊为肝硬化晚期,医 生说还有一个月的时间了。她才5岁。 这个不幸的消息她也知道了。没有办 去, 我只有这么一个亲妹妹, 我们兄妹 **俩从小到大相依为命、这种痛苦我自** 己实在是忍不住。一直以来,她都非常 想玩一玩PSP,哪怕是摸一摸也行。因 此,希望小编看在我那即将离世的妹 妹的份上, 让我中一台 PSP 吧。

XX 大学 XX

影明马修:也不知道是压力过大还 是竞争严酷或其他原因。我们每辑 的来信都会收到这样的来信,来信 者的朋友、弟弟、妹妹……得了白血 病或癌症晚期,并都希望能在临终 前的最后时刻摸一下NDSL或PSP,希 望小编们能看在这些即将逝去的生 命的份上让自己中奖。为这些不幸 的孩子们叹息的同时,马修也想对 大家说,我们的奖品数量有限,实在 满足不了大家的请求。而且不论我 们在抽奖上因为任何原因网开一面, 我们的抽奖也都将失去公正性。

你们好,我是《掌机王 SP》的忠实读者变和,本 来想低调一点,不给你们写信商,但是希了B0 树的。 真滴忍不住想要说点什么啃

首先是字轩GG、要说关于萌的东西的回复。您许 是太无敌了,《萌单》您居然也看呀!能不能加在下 武。12 有主意重数 1好好。16年 关于 首单 出版 牧肆知》部门意见我们的《美MM》《在《外点品 食女工学有诗作 我非常之一的 从"光"是不见有 位於豫是一个世和可良的。 1 5 年961、 等 在初创 每中护 新行 多名的新日在市本设 不 学环,有干 原对尼 《智术原本》第 。 机主甲 起力執針 另 交流主动 母女儿 原大不平 等了, 为女同胞暗暗鸣不平!

夏和

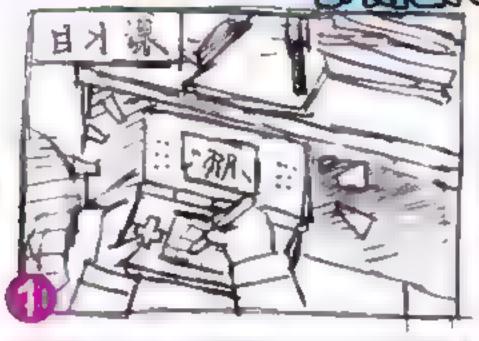
宇轩 我不着《萌

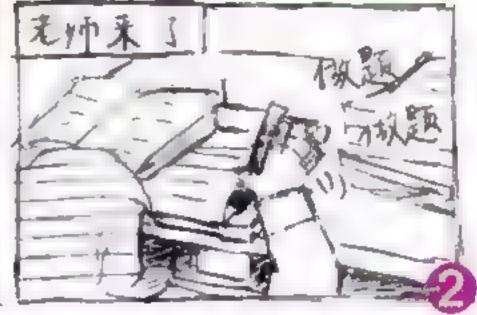
除了黨门人 单》的, 那辑是哪个无 的主持人马修, 你觉得其 良人士给我加上去的? 他人有条件给你加料吗?

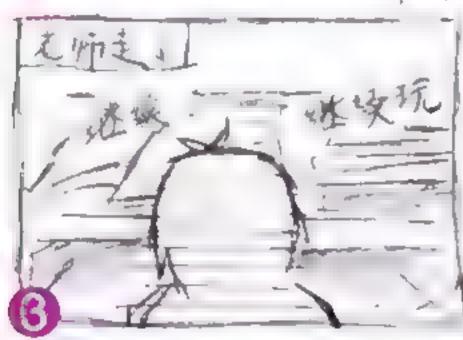
马修:最近好游戏真多啊……

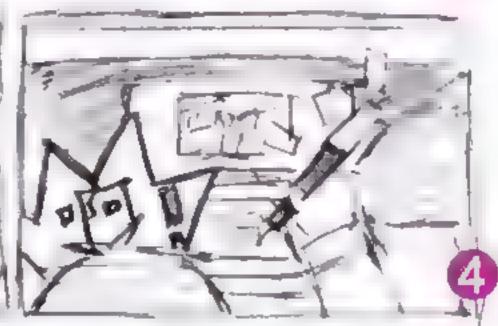
间信息吧,已经有人说这里男女不平等啦,

BUNDSL









辽阳 李成龙

和他是一

今年真是好运, 我在2006年认识了小姑 (大美女哦),但一直没有机会单独相处,今年, 在这幸运的2008年, 我终于和她孰悉了。但我 发现她总喜欢拿我, 笨笨(她家的狗狗)以及 她弟弟(也就是我的小叔)当玩具玩,我简直 太痛苦了,后来才知道,我大姑嫁入别家后,她 就开始在半夜时一个人在床上哭, 把我们当玩 具玩只是掩饰她内心的脆弱, 不过她有一个个 头在1.90米以上、又体贴又会做饭的男朋友 于是我、小叔和未来的小姑夫就商议如何帮助 小姑。我突然想到《掌机王SP》的众编们。因 为她比较喜欢玩擎机游戏、她早就买了GBA SP、NDSL、PSP 这些攀机了。你们有没有可以 帮助我小姑脱离悲伤的游戏呢?快告诉我吧。 在下感激不尽。最后祝《掌机王SP》越办越好。 祝琉璃姐姐有更好的发展。

沈阳 刻成玉

脏月:《蜡笔 小新》吧, 这游戏挺轻 松搞笑的。

與》等等。 與》等等。

点动:"" 能玩入神的游戏都能解脱一切杂念。

一 马修:其实从我个人经验来说,玩游戏就像吃止痛片,可以解一时之痛,但未必有根治效果。 我个人觉得这个时候的关键在你未来的姑夫. 有时间就陪, 尽量减少她独处的时间, 你们帮她找到非常喜欢的游戏就行, 最好是容易着迷的,以打发平常的独处时间。当然, 再大的痛苦时间都会治愈, 只是时间长短而已, 像你小姑这种情况, 如果大姑嫁得不是很远, 只要平时多走, 动多来往, 那样很快就能适应就好了。

我很言兴 为什么高兴 因为近来致终于够钱买NUS、噢! 在去年 我日省夜省 绝 不良费多全的钱。为的就是笑以我的梦想——能拥有一台NDS。 就像我以前存钱罢GB GBC GBA 那样。存够了钱的感觉真是难以形容的爽。不过。曾经一掌相注 30/ 有厕新闻 说 NDS 要发布第3版 7 这令我取取于怀 今年 2008 年了 回想, J 前的 我又犹豫了 我非常担心。那天我民致勃勃也是ENDS。由 第二版NDS又发布上市 · 出现屏幕更大的 NDS。顺三真做的,类们,能否显现,可引任天堂的BOSS第二版的, NDS (t 么时候出产标准 现在未能抉择的我, 什么时候该实现我的梦想?

江门 飞鸟·森

攒钱买掌机,真怀念呢。辛苦攒够钱时的感觉也确实很爽。

马修: NDS第三版?应该是什么限定版吧?现在NDSL正火得一塌糊涂,而且NDSL 又不像老式NDS那样在外形上不如对手。虽然我和任天堂的BOSS不熟。(-.-)但现在任 天堂实在没有任何理由推出第三版NDSL,想实现梦想的话,现在就去入手属于你的 NDSL PE

我比较"饮 尤及其气灵 12 今原廟姐走了。 机这个栏目诊压准来主持 控字针兄、虽然字总很猥琐。但我依然很喜欢 他、毕竟我也属于半个LOLI控欄、字总、你要 加油呀」不能玷污了琉璃姐留下的栏目啊

大连 KILY

宇轩,谢谢你的后半段, 雷伊: 为什么只谢后半段话? 都是事实啊。



我很

1. 15 数年十二十二、在此人不民权 应。清香五的名字为在中华名单位《华文外》 長有四年 会及对与大学证券 () 上上代 丰直

读者A

呼和浩特 乔斯亚

(学) 雷伊: 这 信 的开头写的是挺 有意思,不过你班 门弄斧了,在乌修 的字面前……最 起码马修看惯了 自己那一笔字,看 你的字应该不会 有问题。

马修:字丑吗?没觉得啊、看得挺 轻松的, 怎么了?

5 =V. 3





琉璃走了, 胧月、软饼干、字轩、liky、米格 紫枫、你们跟人家商先知、乌冬、羽纹、乌修、都 伊学学, 一声本理。还有我强烈要求编辑部多加入 女小编, 火热秘技怎么没有弃启码呀?

以后上掌门人就可以抽袋这样多好

建夫的堂气 。马修:现在上掌门人也一样参加抽奖啊····· 其实这位读者的意思是只有上了掌门人才参与中奖 吧,呵呵。其实每辑上掌门人的人根本没有中奖的 人多。

1 曝光率太低了。现在也只得米格靠过脸(不算

欢迎大家提出意见和建议

《華机王 SP》的发展离不开各位读者的 支持,有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Emeil 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.cn/), 在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

胧月)、看《UCG》多厚道、你们这样没亲切感啊。

- 2 快登招聘启示。并注明女士优先……
- 3 感觉狩猎季节的质量下降了……

用写信的方式刊登的几率大?还是用电子邮件或者去 tevelup发贴的刊登几率大?不会因为从网上复制可以省下打字的麻烦而尽量少登平信吧?我们班有人这么说,反正我是不信所以,看在我这么相信大家的份,就把我的信给登上来,让他们看看吧。

辽宁 為始 马修: 其实, 无论平信还是电子邮件, 我 们都是一视同仁的。 大家尽管好了, 方便用什 么形式来信就用什么形式。

區智鐵何岛甸岛

各位老编、做人实在太累了,自己的钱还得从红包里掏。每次过年我的红包全部交公、必须留下一部分、实在太累、这不、买《镍机王SP》的钱也是去年"贪"下的。至少把一丰弄到手,才能心安了。一般地、红包到手。第二天就必须交公、因此我不得不在第

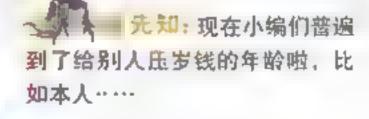
丁司从中分钱, 原则上

七百贪 " 唉。人活着,不可少钱,不知各位老编有没有遭遇过和我一样 的事情?字轩一定会有吧。

杭州 王墨

字针 连我压岁钱交公的事你都知道,难道我们以前就认识?

· 马修:何止字轩,本人当年的压岁钱也都交了公。





等对的开始户的成了一种为本。不过多历一个女子 于从四、佛班中写版了一种为本。不过多历一个女子 于从四、佛班中写真女外的老师 名 壁 产工中 八小戶 个 结束了错礼的 丁九 戶 升至初一部 : 中旬 尚第上便的复杂,户并数空 利用源于付于照任升级 好成乎不要学 号起了作 形成的生命 原来一探心等 馬原 圖以 里 近 支 逾 对 使 所戏 小戶乃書戶 全元 作 之中只要自杜冷 年以上的 尽管挑战 馬伯全方以走 。 下生活一出 未扩战的事生不计 其数 外,我在男生! 从一分,一个「决了主 以一周在偶作礼他的风景 对证 成不 是下一大了女 一样只在偶作礼他的风景 对证 成不 是下一大了女 一样只 在我此,成为学校一大传奇。

脏月·嗯嗯,女孩子打游戏如果厉害,一般的男的还真不是对手。是吧,马修?

3. 马修:喂,不要总试图套 出我以前的旧事嘛。

字轩 哼哼, 其实厉害不厉害, 和男女没关系的。不过你能影响一大班女生打游戏, 看来你在班上也是女王级的人物啊。

邮购地址 节州市部政局东南1号信箱 草根王 沒書服务部 收 邮箱 730020 请大家写得自己所要购买的 斯号和教置 地址要详细 字迹要工整 并最好留下自己的联系电话 对部陷事實有疑问或部打一个月仍未模式到 请 及时与杂志社用中语或 Emm I 附系 申述 0931 4867606 Emp pgking 263 not





在刊和 3 时代有许多分成"值得回味的对疗或、那种一堆人圆着电视。看着样准上 3 赛专"数功的清景 现在已经有失了 不过 MD 平台给了这些疗效一个复活的之间、素质不俗的《影之传说》以及重制后的《梅血腺图末》 机射移体表征系统经起那些逐渐发生的要年间记

WERTING THE FOR

相係厂大玩家对"(四郎)系列"都不可怕生的吧,许多人的暴力之课也是在这条外的游戏中爆发出来的(包括本人)。那好,既是不多说,是我们走进"(热血)系列"的力量中丢吧。

发件日 1987年4月17日

"《林血》系列"在FC上的第一部作品、没有采用口版的形象。但是国关和力的头像已经将他们的特点表现出来了。游戏风格和《双戟龙》很相似,是根据一部漫画放填的游戏。故事讲的是国夫的同学被恶势力(三英会)绑架。国夫独自一人,先是在车站打败宿放验岛力,再打败飞车。平排女巨人惨水、进入黑社会的内部,并在和意保头子(さぶ)的单挑中、将流氓头子做掉(对方犯规 美然用枪 *****) 救出自己的同学。

这是本人第一款提触的"《热血》系列" 游戏 当时我可是做经不吃不喝连续玩了5个小时啊





相信被多人都会玩过的了。毕竟是当时少有的伪 RPG游戏 我也成对此特础 打斗场面爽快不用说。游戏中还有很多恶搞元素。令人忍俊不禁。



发售日: 1991年7月26日

无语了。《热血物语》 的古代版,但系统似乎有 变化。

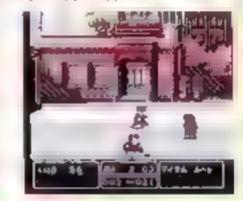


下面是非常暴力的运动

发售日, 1993年12月17日

作为FC未期的《热血》 作品。该游戏的景质相当的 高 同题是是 数 图 图 图 高知名度的《热血》游戏之 一。 玩法多样。 操 作量杂。 会有多少

人不知道呢?



发售日,1988年7月26日

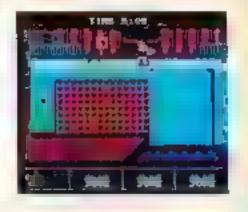
作为早期的《纯血》游 建 在人物适型和游戏复杂 程度上还相对不够成熟,不 过并不影响该游戏的可玩 性

游戏的暴力程度比起 它的后辈有过之而无不及。



发售日: 1990年10月12日

《热血新记录》的前作 可怜的希望同样扮演了傻乎 乎的坏蛋角色。越障赛 歷 样、除等关卡的设计都充满 了创意。看似简单,想玩好 却还得花一番功夫去研究 是多人同乐的好游戏。



发售日: 1992年6月26日

在热血大运动会中,国 夫及热血高校的运动员们发 推的十分出色,使得冷峰学 图的学生会长藤堂的计划落 空。就这样 第二场运动大会开始了。

PS: 在出出和商堂对话 结束后山田竟然哭了, 不过

Rate tand

我也不知道为什么。慢得剧情的朋友可以给我留富。

83 蟾热点话题 好游戏多到玩不过来附一

大胆主命使患有除湿土胆 医海囊素 直面对不断的 E的大作业的表示过来是 生食食物品 Na Na Na 法海军市领导法 水钠 美多种黄蜂 医单龙多型 **元不过来**。这一观象来做讨论。

每天起床后第一件事就是上LU 体会到游戏的最大乐趣所在。 看新游戏出了没,出了的话是大作 吗? 看有得下吗? 有得下的话,那 有隐藏要累吗? 有的话那有攻略和 金手指吗?然后,兄弟们开工……

在这种情况下,我选择的是以 下五点,首先、是不是任天堂本社 的觉得金钱不够。 的软件,其次,看看大家的反响如 何。第三、只玩一线大作; 第四、看 除外。

虽然大作很多。但是玩家总有 自己最喜欢的一款,肯定会玩自己 量希望玩到的。就像《UCG》里面的 不下其他任何游戏。 那篇文章,作为一个玩家,慢慢地 品尝游戏给我们带来的欢乐和感动 才是第一位的。我现在还在玩 《CCFF VII》,然后玩《战神》,最后就 是《MHP2G》了,慢慢地品完,然后 再换.

一下。

6 5 6 1 3

不急,慢慢玩,我们有的是

找简单的玩。花时间的慢慢玩。

只要游戏能全情投入就好!

玩D版的觉得时间不够,玩正版

好游戏也分必玩和不必玩,就 评测:第五,现在对RPG免疫了,不 好像《寂静岭》,虽然大家都说它很 喜欢练级、RPG很少玩。《FF》和《DO》 好。但是我就是因为害怕而没玩。所 以一般来说,我没有玩不过来的时 候、只愁没东西玩、

现在眼里除了《MHP2G》以外容

静静地选一款目前最想玩的游 戏、然后只打这一个游戏直到通关。 心情就会转变。

好游戏不代表自己喜欢的游戏。 要是自己喜欢的游戏多, 就先简单 先玩最喜欢的, 其他的偶尔玩 地过一遍流程, 等游戏淡季的时候 再深度体验。

没办法,通完一个再玩一个。

我会对这些游戏划分主次,自 慢慢地一个一个玩。这样才能 己最喜欢的定为主。如《MHP2G》,对 常多了……

兴趣一般的定为次,如《思龙》。在 狩猎被迫暂停 (小P没电)后,可以 利用小P充电的两个多小街来进行 《忍龙》的血腥撕杀,待小P的Power 恢复后。我又再次呼唤其他猎人继 续刚才的狩猎之旅。不怕游戏多没 时间玩。只怕有时间没游戏玩

曾他, 好玩的都要摸一下

时间有大把、慢慢来吧。其实 也有点喘不过气来的说。

一年到头路《WE》,大作留着 后面玩。

如果不用上学,不用上班,什 么游戏都能玩了。(梦想……)

好游戏就值得拼了命幣夜玩. 啊啊。

慢慢选着玩, 太多的话可以发 狂地冲关。《灵光》通宵 NG· ·

慢慢玩。不着急。享受游戏乐 趣才是最重要的。

先挑最想玩的来玩, 其他的延 后,问题是现在延后的游戏已经非

継承? 开荒?

一些游戏在推出资料篇或新作的时候 都会给玩家出一道难题。游戏支持继承前

作的记录, 那在玩的时候到底要不要继承? 像是《怪物猎人 携带版 2nd G》里, 就可以完全继承 前作《MHP2》里的几乎所有的道具和装备 《口袋妖怪》也能继承以往培育的精灵。继承的话,自 然能省下不少功夫,可以第一时间接触到新作的新要素,不继承的话。就能用自己的爱服新再体会 一遍游戏的乐趣——这真是让人两难的取舍、各位读者你是怎么想的呢?本辑的热点话题、我们就 游戏的继承问题展开讨论。

参与方式: 请登陆 levelup 论坛 (http://bbs.levelup.cn), 在 2007年3月28日发布在 PSP 讨论 区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代景评论者爱点。与本刊立场无关。



Hi、大家好、欢迎牧听FAQ电合。本辑费们将要为大家解决关于"电影转换软件"、"4GB 最衰记忆棒"、"种电种棒"等技术性向是以及游戏方面的硬填来症。OK, FAQ。 Let's begin!

FAQ电台

, Hello, everyone: 又到了FAO 电台的斜间了。 这次首先要解答的是一位网络JJ带来的问题,她 向我们询问,自己用电影转换软件为什么转换出来 的影片总是声音画面不同步,甚至有时候转换出来 的影片根本没有声音 而且这款软件还是她从游戏 店老板那里购买的。听到这里,米格不禁为JS的 无耻感到愤慨,影片转换软件基本上都是软件作者 免费发布在网络上的。根本不需要花钱购买,而且 许多国内网站都转载了这些软件、像 WinMEnc. WindMenCoder 这些常用的转片软件,各大网站都 有下载 出现声画不同步或足及有声音的现象可能 有两个原因。一个是由于电脑没有安装假新版的键 风影音或其他 Real、WMA 格式解码器,另一个原 因就是转换软件是早期的一些不成熟的软件。有关 视频转换的详细方法米格在77辑"米饼教室"中 做过介绍,感兴趣的话可以找来看看。

接下来还是让我们回到栏目中继续看下一则问题。网上众玩友 Email 来格。想要询问现在的4GB组装记忆棒买哪种最好 是不是所有组装记忆棒在玩游戏时都会卡。其实一般情况下用组装记忆棒运行ISO并不会有明显的卡帧现象。只有极少数读取速度低于5MB/* 的记忆棒才会出现卡帧。而有关哪种记忆棒速度最好这个问题,从目前市场上的记忆棒评测结果来看,读取速度最好的记忆棒就要数格式化后3880MB的记忆棒以及3839MB的记忆棒产品,3882MB组装记忆棒是目前市场上速度最慢的。不过由于3880MB记忆棒的写



入速度略慢,因此我们最为推荐的就是3839M8记忆棒产品。而目前这种质量较好的记忆棒产品又出现了仿冒品。

格式化后容量同样为3B39MB,不过仿胃品的背后有4行文字,而速度高的3B39MB组装记忆棒背后有5行文字,从这一点就能简单区别出两者了。有关组装记忆棒选购,在最新一辑《PSP专辑》中有详细的介绍哦。

来自西安的读者廖翰琛来值询问,说自己按照《PSP专辑》第三辑中介绍的方法制作了神奇电池和神奇记忆棒后,PSP屏幕发亮,但却无法进入XMB界面了。关于这个问题,我想廖玩友是误会了米格的意思。制作神奇电池和神奇记忆棒主要应用是为了刷自制固件或是降级。而刷过之后,生机本来就会自动读取神奇记忆棒上的修复程序,而启动记忆棒上的修复程序,而启动记忆棒上的修复程序,而未会进入XMB界面,除非你将电池还原回普通电池,或是不放入电池而直接插上电源启动主机,才能继续正常进入XMB界面,之后再启动神奇电池程序并放入电池,将神电还原成普通电池后,才能继续正常使用。否则除了安装时间机器,不然神奇电池是无法让PSP进入XMB系统界面的。

中省的美品、热闹的场面,激情碰撞,大课联机,"五·一"天下聚会二度升温,带你传涛游戏世界!各位聚会组织图队想加入的话,就请快快与束格联系吧!联票信箱:mnginucg,cum ru

广告后来看 YXno123的问题: "小编们好,我有个问题想请教一下。请问PSP版《尤哥朵拉同盟》比 GBA 版有哪些新增要素?如 EXTRA CONTENTS 最后一项如何开启,BF15A、BF248 如何进入: 卡片35、36 如何得到: 有无第4个结局等等。希望小编们帮我解答,谢谢。"这个问题就有请铭风同学来帮忙回答吧。有新角色、新关卡和新道县等,大都需要2周目才能体验到。而2周目还在选

项里增加了快速战斗的 选项,让战斗变成一瞬间的事。EX-TRA CON-



TENTS 的最后一项是名台词集(名七寸7集),需要你在2周目重新游戏选择Hard并通关游戏才能出现。BF15并没有AB的分支,根据流程会直接进入,而BF14则会根据你是否在BF13第2部分进入两个集落并发生对话而进入不同的分支关卡。同样BF24也没有分支,新版中多出来的关卡是BF49(Hard模式中击倒BF48的BOSS后进入)。35,36是BOSS的限定卡片。在进入最后的隐藏关卡就可得到了。击倒隐藏关BOSS便会出现PSP版独有的第四结局了。

下面是北京刘涛的问题 "我最近把PSP—2000的系统刷到了3.71 M33-4,可是刷完之后问题就来了。现在每次开机时厂商的Sony的Logo和那音效都不见了,我试过恢复出厂设置,可是就恢复的那一次有,以后再开机就又没有了,和我一同刷机的另一台小P都没有这种问题。我想请问小编,这是系统问题还是我的机器有问题?" 都不是,其实这是自制系统的一个功能,作用是可以能过开机时厂商的Logo、当然要回到以前那样也是可以的,只要按R键开机进入恢复模式,进入Contiguration,在"skip Sony Logo"处点一下×键把它改为Disabled,接着退出就可以了。

"小编好,我在玩 PSP《无双大蛇》,但卡住了,一个是吕布专用道具,10分钟千人斩,我怎么砍也没在限定时间里砍够 1000人。还有蜀势力5章 "吴都の战い",PSP版的东磐没有射箭塔楼,该怎么破掉东磐的伏计啊?"10分钟正常地打想打出千人斩确实超麻烦,这里我们就利用BUG来打好了。选简单难度,吕布冲进人群中辉几圈,在被砍死的敌兵倒地但末消失时立刻存档。退出,再读档进入游戏,刚才被砍死还没消失的士兵就会以一丝血的状态复活,虽然诡异,但这算是个良性BUG,吴郡の战い中,PSP版的东砦虽然没有射箭塔楼,但有忽然出现的幽灵兵 幽灵兵是三国士兵,和涌入的战国士兵完全



让我们看看刘 希读者的来信。"各位小编好! 小弟最近在玩《哆啦A梦 野比太与绿巨人传 OS》,现在刚打到另一个世界。那个长得像甲虫一样的80SS怎么打都打不动! 教救我吧。还有那个神仙老爷爷,前几次它会增加我最大HP,以后就不出现了么? 道具样上写他会实现三个愿望什么就不出现了么? 道具样上写他会实现三个愿望什么的。"对付这个80SS需要想办法到它身后,可以利用上方的树藤或竹马道具。在敌人身后使用芭蕉扇将萧力值萧到最大,BOSS会被风吹翻过来。此时马上切换成野比太,使用竹马往它身上踩下去就可以造成伤害。机器神仙后期还是会在迷宫中出现的,到时候他会问你想要获得什么样的状态。能选择的有无敌状态,恢复同伴精力等。

常然市的孙飞玩家来信问道"《世界树迷宫 "诸王的圣杯》里的新职业巫医有一些技能不知 道什么效果。下面就是这位玩友所询问的技能解 释、另外,游戏中虽然写明这些攻击是斩属性的, 但是实际效果却是无属性。

平制: 首對头斩 敌人如果在失明状态则追加头缚效果 平制: 首對头斩 敌人如果在失明状态则追加足缚效果 巫刺: 地攻大斩 敌人如果在地眼状态则加大伤害 巫刺: 恐吸大斩 敌人如果在恐惧状态则自己 P 回复 巫刺: 完张大斩 敌人如果在由此状态则自己 P 回复 亚刺: 完张大斩 敌人如果在由此状态则自己 P 回复

一个 《MHP2》的问题想请教一下: ①突然很需要铠玉, 但忘了这种"下级货"在哪里获取了, 还请小编们指点指点。②很早就看到官方宣传《MHP2G》的时候说到武器数量是前作的两倍, 不知道这个具体是啥概念? ②长枪会在新作中得到加强么? ①铠玉可以在农场里去挖, "奢侈"一点的可以去做村长双金狮任务, 一次奖励20个呢②具体概念? 前作的武器数量总和在750, 两倍数位于它。李读者应该有较为清楚的认识了吧。③目前还不知, 小编也很纳闷为何这次Capcom对武器的强弱平衡改动只字未提。不过在下钼的攻略中会由小编亲自测试后公布答案的。

and some some some so

在一起的时间总是很短暂的,FAQ电台播报到此 结束、各位玩家朋友们。我们下得开见了,也顺便祝 各位游戏愉快!





① 子物器大家老者 「的主人公为了也多人 都给提出去 放肠不足与心理理之了元素的 不 走进者了能划 よ在了 科战划 不主人生本 来不明显得了部划

> 人力份表示不在 文子 製力了非常確認一不利 经案件 無地发力計 " 自把外多有推确 机多的确立程了 跋 前以他不正 老子都那么放用以推示你 不过一 要表现 其本。使是确定保作者更任 佛教的之的稿不是如果

> > 显天交外 多子群 复整个

富先 矢O 而且浑身无力什么都不想干 晚上山光后才发现是安静了

(* =b) 赶紧惠知被子師才 蓮 夫早上起 下冰温 学全正常 聚然玫 HP可复 (大 不是基件

R了出去进学时设置的 DVD 内联地的过程很奇特

."

自己的 而来自于《无由道》的那句 过了朝人就反事了"也成了我的口》 唯一申罗里亨这话的人都没看过第 "天 还在 我是过来了

品的具是母意之次 我高用这一写作 香素鼓的失意中的自己 但从登 写 作 用这句是简单过程依中们自己 医此这句是 经令著为较不安好时以带人的问题或言:

- ◆更考已過 生者循生 我现在最感做的 筋 考定直在以及
- ◆教養本銀馬更相引奏者介例 ・教學性の各位責者引奏者介例

■《大众宣公夫》》终于成才 正生了 知在行天帝主 四生产校 感受十分性态 在 久晚上进某个第三百 时候 原创 程 网络 13 期 27 来 自 《布特斯》》等例,含《苏秋》 「ANS 在绕约了人完 等行开始 作用 0年 同年 与创 4 文介一下 田 17 计《文钞》在看去来: 3 1 例而 4 "

■正新大概年本层集,然于为APA供 內包 手取以布里包 在《LA 2年】)如今 Avec 走程数

■ (PE+ MA4) * 2 - 1 (PE+ MA4

◆ これの を経営本作等 で2.40子又用がはたわっかい 文子ビジがた境を晒イがい。 利子各种入紋与決者が定不力

用了各种关较为决者还是不少 不行了 再这样个去我为基础对

- ◆ 大事《MHP26》发 介存入。特人不確日 二 作列来 林信这次一定会又会观走 大司。
 - ◆《京走OU》原 表面入住 6 不 是从众多角 更当年 青光泉木 本作 聚结而已年
 - ◆装近总是被人和安琳古灵晒锋的外号 颇为



本打算以"凡人物语"作标题描述 下自二的平庸。比起雷伊 建议等这些在国内游戏毽子桌 领域内屋指可数的达人、改革只有"比我赚到的没我帅,此我师的没我隐钥"可以后我安慰 下 当然我并不喜欢精神胜利法就是了

想自这么想,终究还是支写。因为我随即又发现,就连手翻、自己和手庸得美路特色。从早复新好中年吃饭晚上睡觉写起。太阿福制作了。于是,就想到写点平时不太发弃的东西,这些也许能稍得激起你们的兴趣吧

- "HREEMENS" -

很头大的问题,头大型什么程度呢。百口曼辩。UCO的DVD中露过脑?那是夏用岛!掌门人里声明过?又不是每个人都一掰不落地买。于是,想刷一角的续制。

等是省由自取。在此解料一下。第一版的小编 世界的确是按我意欢的一广女性的色面的。但可我 跟咖啡交待过基里性化了啊。这里贴出来给大家看

下吧。玩过(新天魔界ル)的人应该知道、クレインクレイン。

将撰稿人 跟我起納以后开始 "用姐姐"、"用姐"、"用姐姐"、"用姐姐"、"用姐姐"、"用姐姐"、"用姐姐"、如果 是女生这么叫多少 承有点色的美感 (我真生 我说 你们,这些死生更都 哈?咱的长得又不 像嘴。



写到这里,宇轩递过来几张稿件。"月姐姐、校 对一下吧。"我盯着他一字一字地说:"你只剩下三 秒子。"

S. The Has

有点佩服自己了。这都敢写。

你们可能猜我会这么说:"我最恨咱们领导。光知道工作不知道休息。"智慧翻涌中。

其实,我根雷伊已经有一段历史了(一般人我不告诉他)。大学四年级,看到UCG的招聘信息后兴冲冲地投了简历。没隔半个月,雷伊上岛。于是,我

一麼感息被他抢了板碗。回想起来那时的确很傻很天真。

正式来到这里工作后、第一个留意的当然就是 他了。必须要承认,雷伊同学作为一名文编几乎无 懈可击、不愧是抢了咱饭碗的人哪!(TAT;

见在我被雷伊的关系当然很不错,如果大家还 记得或以前提过的内涵房东,那在此好料 一那个 人就是雷伊。每个月月初当我递交完房相水电费,

看到这家伙喜笑颜丹的样子,但根新仇又一并发作。于是乎看完(蝉09) 作。于是乎看完(蝉09) 后。雷伊就很认真她问 我。"你会不会得一天用柴 刀脏或和抑制。"个字 "似不答。"



e. Wife-entil

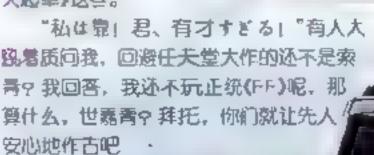
为什么作会这么说 我?翻翻(掌机王SP)、我没点出任天皇环志、也没给PSP的游戏乱打高分。这个生命怎么得生来的?不过既然有人这么疑问。当然要为"产金。

答案,不学。

大风带 高"幸的称》都透過一般生动。我认识 奉青。此君祭天盼寄任天堂大楼倒塌、甚至还生 出一系列斯其倒塌的详细方案,我很庆幸他没生有 中东鸠区。

推對某些時售有任天工時具的游戏哪边我玩物

世界不可能了。不。 一天等等等的一些大作我几。 一年, 世如〈写里谢〉的 〈任天均〉明、〈口袋妖怪〉 列,反便是〈神宫寺三郎〉 (西村京太郎〉、(赤川次郎) 这些游戏比较对我高口。原 因很简单、我动作游戏苦手 得很,加之比较没情调。 所以特喜欢那些能一键通 关的游戏。 具实在索尼阵 等, 也是玩〈绝不饶怨 外心。 《恐怖惊魂夜〉、〈忌 火起草〉这些。



数得越机能的中等着最多的与《红虹亚》 读着服务的取得电话联系,数电时请杨对为容 统留电。联系电话。09到—49页603

(SPIESP)

第82 辑大奖揭晓





MD Maxe XII

 温州市
 林毅

 上海市
 彭逸敏

 水康市
 杨剑

 北京市
 杨园

 吳庆市
 广志坚





宣写第 6名

想過。品須拿如月勉

荆州市	並威
市网富	何兩轩
广州市	欧耀君
武汉市	杨骏
廊坊市	杨鑫
青岛市	张志亮

长沙市	除事
苏州市	黄仁昊
自银市	靳雯丽
福州市	李奇
战阳市	李若水
天津市	孙海峰
大连市	孙毓迪
广州市	汤航
大庆市	当靖川
长春市	赵政人

注 为保护中奖者隐私,中奖者名单仅列出姓名及所在市。读者如有不明和疑问 请打电话至 0931 4867806 或发 Email 至 pgk ing@263 net 查询



苏琳 昵称:黑山老妖

性别 女 年齢 17

拥有掌机: (DSL, PSP

喜欢的游戏:《MHP》、《MHP2》、《女神侧身像》、

《FF》、《逆转裁判》

地址:北京市崇文区东茶食胡同 161 号

邮编 100062

QQ 799151131

Email, 799151131@qq, com

想说的话,被踹飞时一定要叫得华丽,嗯嗯。

竺若颖

性别:女 年龄:17

拥有掌机、NOSL

喜欢的游戏。《牧场物语》、《英雄传说》

地址。河南省郑州市金水区纬四路 15 号院 24 号楼 16 号

邮编: 450003

电话: 0371-65741880

想说的话。马修大哥你做的《口袋玩家》精彩级了!

吴寒 昵称:小寒寒

ממממממממממממממממממממממממממממממ

性别。男

年齡:16

拥有激机。GBA、NDSL

:喜欢的游戏,太多

地址。广州市荔湾区站前路 85 号

邮编: 510160

QQ, 471615581

想说的话,琉璃一路走好,我会一直支持你的。

王思节 昵称:冰心

性别,男

年龄, 17

拥有掌机: GBC、GBA、iDSL

事欢的游戏:《口袋妖怪》、《最终幻想》、 《恶魔城》

OQ, 953669318

Email, wsj123wsj123@sine.com 想说的话:《掌机王SP》越办 越好。编辑们天天开心! 交充空间栏目改版酝酿中! 现证集各位 玩家的序戏照、生活照、大头照等等所有和 存成有关的唱片、相机 手机拍摄打可 并 将照片和个人资料一并用Email 发至

我们会将来信和来的选管在之在之间科目中

pgking@263.net、或者来信"兰州市邮政局东

用!号信箱《常机王》读者服务部、收"、

性别,男

年龄 16

拥有掌机, GB、GBC、GBA SP、GBM、PSP、iDSL

喜欢的游戏。《空之轨迹》、《高达》、《火焰之纹章》 QQ,578001793

电话: 6592020

想说的话:《火纹》粉丝加我 QQ, 希望与你们交流心得。

性别。果

年龄,16

拥有掌机: PSP (被偷了)

喜欢的游戏:《最终幻想》、《牧场物语》、《口袋妖怪》

地址: 江苏省南通市孩儿巷凯旋花园 4幢 104 室

邮编: 226001

QQ, 540791350

想说的话,PSP啊你到底在哪、我太想你了。

性别。男

年龄: 17

拥有掌机。NDS、PSP (被收了)

喜欢的游戏《怪物猎人》、《牧场物语》、《超级大战争》

地址: 江苏省南通市平安路和兴花苑 15 幢 404

邮编: 226001

想说的话:什么掌机我都有,却都不能玩,这让我 如何是好!

性别: 男

年龄:17

拥有掌机, GBA、NDSL

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《游戏王》、《塞尔达》、《铁拳》

地址。厦门市海沧大金门花园六号楼 410 室

邮编 361026

QQ, 513184148

Email zorker@163,com

想说的话: 信有寄到吗? 谢谢。

黄磊

年龄, 21

拥有掌机,GBA SP、NOSL(快了)

喜欢的游戏、《口袋妖怪》、《机战》、《马里奥》

地址,福建省南平市延平区八一路 659 号 404 室

邮编, 353000

电话: 13405913517

想说的话: 机大家节日快乐)

胡乔

性别。男

年龄, 15

拥有掌机。GBA

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《牧场物语》

地址,广东省湛江市霞山区人们东一路 2 号东楼 704 房

邮编,524002

QQ, 359176926

想说的话。愿NDS的脚步踏在我先聊的生活上,让 我从此快乐开心。

(韓) 屋 昵称。你死了吗

性别。男

年龄, 19

拥有掌机、GBM(卖了)、PSP(刚入)

事欢的游戏,《怪物猎人》

地址。浙江省杭州市萧山区第五高级中学 308 班

邮编 311202 QQ 604191169

想说的话 我玩得很孤独,希望广大玩家给我来信。 回信率 100%)

许克

性别。男

拥有掌机。PSP、iDSL (订购中)

喜欢的游戏。《最终幻想》、《PES2008》

地址、淮南市第一中学高三(12)班

邮编, 232001

电话。13835542814

想说的话,快点高考吧,考完就解脱了!

7000

闪陆松

性别:男

年龄 17

拥有掌机。GBA、PSP

喜欢的游戏:《光明之魂》、《最终幻想》、《寂静岭》

地址。河南省沁阳市永威学校高三理(2)班

邮编:454550

QQ: 529053024

Email: zhaopuhua01@163.com 电话: 15839177520 想说的话 对掌机感兴趣的,快快地、统统地、多 多地联系我吧。

李朝鑫

性别。男

年龄 16

拥有掌机。GBA、NDSL

喜欢的游戏。《应援团》、《口袋妖怪》、《洛克人》

地址:江西省赣州市赣四中高二(6)班

郵編: 341000

CQ: 714838293

想说的话,在游戏中学习,在学习中游戏。

杨波

性别 男

年龄 18

拥有掌机。GBA SP、 NDSL

喜欢的游戏:《口袋娇怪》、《恶魔城》、《机战》

地址。北京市海淀区-花园路 5 号院 14 号楼 1 门 301

邮编,100086 QQ,757180387

想说的话:不求中奖,只想结交更多同好,欢迎来馆

一个

性别。男

年龄,17

拥有家机: NDS_NDSL

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《恶魔城》

地址:广东省湖安县 掩埠镇文化路44号

邮编:515638

QQ: 241660378

想说的话,希望多认 识些朋友,一起交流。

李慧

性别: 男

年龄, 18

喜欢的游戏。《口袋妖怪》。《塞尔达》、《怪物猎人》、 《寂静岭》

地址:陕西省西安市 西安石油大学南区 3#629

邮编:710065

QQ, 445988055

想说的话。希望各位 文者编者工作顺利、身体健康。

林刚

性别。男

年龄:16

拥有掌机。GB、GBA、PSP

喜欢的游戏。《口袋好天怪》、《火影忽者》

QQ₁ 731471262

想说的话 我希望能和更多的游戏爱好者互相交流。

昵称: zero

性别,男

年龄, 17

拥有掌机、PSP、NDSL

喜欢的游戏:《最终幻想》、《怪物猎人》、《恶魔城》 QQ₂ 824926574

想说的话,爱掌机的 都来加我吧。





levelupen **H**IT--

四大电玩媒体携手『

记得去年的今天, 也是由米格写下的 这段天下聚会写召帖,号召大家投入到"天 下聚会"的构确中,呈召大家。起加人"天 下聚会"的大家庭。而今年,米格在这里再 灰呼吁各地玩友,让我们敝起聚会的坞朝。 在五十一过足聚会瘾吧 本着为全国各地广 大玩家提供一个开放的、健康的联系交流平 台的主旨开设的"天下聚会"栏目,目前已 经在上海、西安、南宁、大连 昆明 成都 等地召开了多次掌机玩家聚会活动,获得各 地玩家广泛的支持和认可。而本次"五·一 天下聚会三度升温"活动、将会由《游戏机》 实用技术)、〈掌机主SP〉、〈PSP·e族〉以 及Levelup网站四大媒体联手举办。投入更 多的奖品、进行更全面的报道:不仅如此, 我们还会对聚会主办者给予奖金支持,让聚 会的热情更高、更旺,欢迎各地聚会群体加 人到我们的活动中来,"天下玩友聚会,再 度燃烧热情",联系专用邮箱:migdiacg com.cn, 欢迎大家来做客。

活动详情谓关注"天下聚会" 网站 http://juhur levelup cn











每年年底包欠年春天, 总是足球游戏争相登场的村候。(7年年底到2.8年春也不例外,除了(胜利十一人)(以下简称(WE))与(FA足球)(以下简称(FEA) 两大条列在各大家用机平台和PC上的传统之战, 两大掌机平台上的定球游戏近期同样热闹作风。从去年10月底发售的NDS、P3P双版本(FFA足球(8), 到最近才发售的PSP版(WE2008 无处本在), 这一阶段的学机足球游戏笔者都一一把玩了一番,感触赎多,不过思绪复杂多变,于是理清想法,动笔写下这篇自由谈,算是一篇带着自我完新的、和掌机上足球尤其是近期推出的几款足球游戏有关的随感。

用手踢球的玩家。

和不少成年球迷样,笔者也是个光说不练的人,其实打从进入高中算起,已经很久没有好好踢过场球子。最初是学校由于场地狭小,校方不允许踢足球;后来场地倒是有了,一起踢球的人却找不到了。所以如今惟还可以作为球迷的证据,就仅仅剩下偶尔够买来看看的体育类报刊杂志了, 偌大个家里,再也找不出和足球有关的东西。

好在我还有掌机、掌机上还有足球游戏。对于足球游戏、笔者喜欢《FiFA》、《WE》这类纯操作

的 SPG 多一些、而诸如《足珠经理》、《创造媒会》一类的 SLG、几乎很少去玩、甚



至相关知识能够变无几。这是有点因的, 广通经营类的足球游戏都具备大量的文字内容, 对于外出离手的本人来说, 只能做而见之一而且就算抛开设高可题不应, 我履初玩足球游戏的门的他很简单,就是为了去体验现实中我无法感受到的东西; 带着自己喜爱的球员, 看着他一次次进球世快乐不分,又或者来靠着中国队, 去夺得那个遥不可及的大力神秘。这些不能在现实中获得的成就感户能在游戏中找到, 而解获取这种成就感的游戏, 自然非(FIFA)、(WE)等依靠操作完全还原具实比赛的作品莫属, 这是经营类的足球游戏无可比拟的, 因而下文中提到的"足球游戏"也仅仅指代《FIFA》、(WE) 这一类。

当然了,随着年龄的增长,"获取现实中不能得到的成就感"这种理由早已不再是玩足球游戏的原因了。因为这时候不仅仅是没空踢球,到了定的年纪,突然发现连看球都变成了一件奢侈的事情。自从学会上网以来,多元化的娱乐方式令自己眼花缭乱。论坛灌水、在线电影、QQ聊天、网络游戏——形色色、扑面而来,大量的显余时间被谋杀。再加上平田里还要玩玩掌机,时间真的所



舸无几。看球,这种"古老"的娱乐方式与我渐行 渐远。这时候,玩足球游戏就起到了和过去观赏足 球比赛一样的效果,能让我提醒自己还是个球迷, 或者说曾是个球迷,于是我成为了用手踢球的掌 机玩家,好在"(WE)系列"对比赛真实度的还原 非常到位, 玩起来确实能找到点看球的感觉, 倒也 不亦乐乎, 自打有了PSP, (WE 10) 便一直在我 的PSP里常驻、直到今年一月 (WE 2008) 发售 后,它才被后者替代光荣"下岗"。

"《WE》系列"自1995年初灰亮相以来,便以 锐不可当的王者气势撼动了《FIFA》在足球游戏 领域原本不可动摇的地位,而从那时候起,(WE) 和《FIFA》的主者之争使无终日,延续至今。不 过最初的《WE》和《FIFA》有着大不相当的理念。 一个注重对真实比赛的还原, 个看重游戏的娱 乐性。加之关注的平台和瓦家的受众群也不尽相 同,(《FFA》更注重PC平台而且欧美玩家居名。 而《WE》则一度是家用机专属游戏自亚州玩家居 多。)因此虽然有竞争,但是正面冲突不算多,因 而都有各自的支持者阵营。不过到了近年, 三者互 相取长补短,整体水平越来越接近,而且随着 (WE)的海外版"(职业进化足球)系列"(以下简 称 (PES)) 全面登录 PC, 玩家群体的重合面也越 来越大,两者的正面交锋已然到来,而且愈演愈 烈。不过在家用机和PC平台以外的掌机平台上, (WE) 和 (FFA) 的历史却是另一番景象。

在NDS和PSP诞生之前, (WE) 从不关注掌 机市场。要不是2002年世界杯前夕一款应景的 (WE Advance) 推出在GBA上, (WE) 也许就 永远不会出现在GB系列掌机上了。反观"(FIFA) 系列"。自始至终贯彻着全平台发售的理念,让该 系列在掌机上也一直活跃着,不过限于当时掌机 机能远远落后于同时期家用机,掌机版的(FFA) 实际影响力平平,但就 *(FIFA) 系列* 本身在掌 机上的成长而言,从GB、GG 到GBC、GBA一路 走来,其进步是有目共睹的。

从前的掌机足球游戏,尤其是GBA时代,除 了(FIFA),只有一些不知名的厂商推出的作品。 水准远不及 (FIFA). 而且也很少有哪个系列能做 到每年最少发售一作的 速度,因而在GBA时代,每 年一作的 (FIFA) 成为 笔者对掌机上足球游戏惟 一的期盼。(在有世界杯举办的年份,除了王统作 品,还会推出一款"世界杯"版《FIFA》。)

随着PSP的诞生。掌机市场不再任天堂一家 独大: 而 NDS, 则让掌机在日本乃至全球的影响 力一时间超过了家用机。正是这两个因素、使得 (WE) 和 (FIFA) 的战火真正意义上要延到了掌 机平台。(FIFA) 的全平台发售理念仍旧保持着、 于是NOS和PSP每年各一款的(FIFA)自然必不 可少: 而发迹于PS主机的(WE) 对PS系机器从 不吝啬, PSP版 (WE) 的发售简直就是情理之中, 加之 NDS 的大放异彩也让 Konam. 开始关注起义 个已然超越了传统家用机市场规模的基机平台。 于足NDS上也有了 (WEDS)。就这样,作为学机 玩家的我,原本一年一次的期待,一下子变成了一 年四次。

说说四款游戏

既然说到了"一年四次"的期待,就来先简单 说说 2007~2008 年度的汶四款学机、以游戏。

(FIFA'08)的NDS 和PSP版都于去年10 月底发布, 因为机能上 的差距, 两者的学体水 平相差甚远、PSP版注 重画面的表现力和对家 用机版的还原, NDS版 仍旧注重对双屏和触摸 的利用,加入了许多别 开生面的全新玩法。但 是感觉这两款作品的表 现并不尽人意。PSP版 ▲NDS版《FIFA '08》颇具特色的 的画面相比之前的 点珠大战.



(FIFA'06)、(FIFA'07> 来说进步不大, 而目操作 感也不尽人意: NOS 版 虽说加入了利用触摸屏的 "点球大战"。不过这小小的创意并不能掩盖游戏 本身的不足。

再说 (WE), 自从 NOS 上第一作 (WEDS) 让 很多人大失所望之后。 续作的关注程度已经大不 如前。但俗话说得好,瘦死的骆驼比马大, 即便前 作的表现可以算得上《WE》诞生以来在各个主机 平台上最差的一次。但是凭借 NDS 令其他主机望 尘莫及的普及程度和"(WE)系列"的金字招牌。 第 作(WEDS)的最终销量也并不算低 所以续

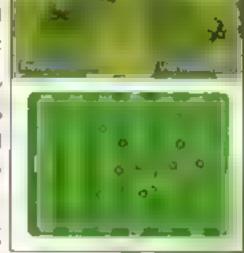
作(WEDS GG)依旧如期而至。而且Konami的 重视程度也相当之高, 前期的宣传 I 作相当到位。 在电视广告中也不忘醒目地写上"销量最高的足 球游戏系列在NDS上的第二作"这种字眼。因而 《WEDS GG》虽然不及《WEDS》第一次登录NDS 平台时受到的关注程度高。但也人气也不低—— 不过等到真正发售之后, 还是不可避免地再复出 现了和前作发售时同样的状况, 毁誉参军。喜欢它 的人只去看优点,不喜欢它的人只给它挑刺。其实 (WEDS GG) 相比前作的变化确实不大,虽说在 保留了PS的代(WE)经典操作的基础上还加入 了全新的"2v2"对战模式,以及强化了原创的"世 界挑战模式",但总给人华而不实的感觉。前作中 真正为人诟病的地方没有丝毫改进。比如我个人 认为最大的两个缺点,没有比赛解说和球员形象 簡陋。关于解说,Konami 的做法实在令人匪夷所 思,无论是 PSP上的三作 (WE),还是NDS的两 作,始终未高加入语音解说(按理果、免硬件产重应 该没有丝毫问题,毕竟连当初的GBA版(WE)都 有全程解说)。"没有解说"可以需作是掌机版 (不 包括 GBA 版) 的游病, 那么"球灵形象简陋"这 个缺点实在是让人难以接受。这也是很多人认为 NDS上 (WE) 不如 (FIFA) 的原因, 虽说 NOS版 (FIFA) 的球员外型做得也不算生动,但我们至少 可以一眼分出长发的小罗和光头的大罗的区别。 (WE)则不然, 清一色的平头发型、看上去没有丝 學差別的球學專高 水流是马春克的球是重庞,惟 一辨别球员不同的就是肤色了。这样的情况若出 现在若干年前的MD、SFC主机上还可以理解,但 是在如今的次世代掌机NDS上也是如此,实在是 说不过去,这只能说是Konami的不思进取,难怪 有玩家会抱怨:还不如做成訂直上卡通用象为主 角的 2D 足体游戏。我想如果"球员的刑象简陋" 这个问题得以解决,NDS版的《WE》一定会有质 的飞跃,真心希望NDS上下一作(WE)能够修正 这个问题。

PSP版的《WE 2008》是四款游戏中最晚发 隻的一款,也是今年(WE)全平台作品中最后发 售的一款,在其他版本都已经发售近3个用后, PSP版才在2008年初姗姗来迟。对于本作、我个 人认为是掌机平台上最优秀的足球游戏。从《WE 9) 到 (WE 10), PSP版 (WE) 有了脱胎换骨的 改善。而这款续作。无论是Konami 本身还是足球 游戏玩家,都对其寄予了厚望。而该作的表现也确 实没有让支持它的人失望,除了保持前作的优良 手感,对于 (WE 10) 中球员显示方面的 BUG 也 做了改进,像前作中频频出现的随意"手球"现象 已经很少再会发生了。此外"世界挑战模式"的加 入、与PS2版通用的存档数据、自定义MP3歌曲 播放等全新尝试都让人赞不绝口,事实上PSP版 的(WE)也是最接近家用机版的掌上足球游戏、 虽说和PS3、360版无法相提并论,但和PS2版相 比已经非常接近,这一点是其他掌机足球作品难 以比拟。当然了,缺点依旧存在,比如前面提到的 没有解说语 屏幕的残影问题,好在瑕不掩瑜、 (WE 21/18) 又要在我的PSP上一直玩到 (WE 2609) 发卖了

现如今"非主流"一词很流行。非主流、自然 是"主流"的反义词。就像同乐市场组然已经在"百 事"和"可口"的统治之下难以撼动,但依然有"非 常可乐"这样的"非主流"活得很自在。近期掌机 上的足球游戏、除了前面的4款、也有两款这样的 "非主流"评价不错,值得一玩。

非常巧,这两款游戏竟然都是来自缺乏优秀 定球游戏的 NOS,并且在掌机上属于NOS 独占。 其一是《夏实足球2008》、该游戏在欧美地区人气 很高,尤其是在手机游戏玩家中,算是一个赫赫肯 名的系列。本次的 NOS 版备受帐目,而且从当时 的游戏视频介绍中来看。该游戏和"(WE) 系列" 的操作方式毫无正效,并且游戏雨面上却远胜 (WEDS)一筹,所以这款不是(WF)的游戏却给 人胜似 (WE) 的感觉,而且本作先于NOS版第二 作(WE)发售,气势上先声夺人,笔者当时也是 非常期待。不过等到游戏正式发售并体验过后,才 发现和视频中的介绍相比,该作的游戏性有些

过其实, 虽说操作等方 1994年1 面确实非常接近 (WF), 而且幽面表现 木俗, 但是最大的问题 来自两个方面:一是游 戏中的足球物理运动轨 迹非常怪异, 有种轻飘 飘的感觉; 二是游戏的 镜头追踪视角也非常奇 怪,虽然可以更改。但 是玩起来还是有种限花 缭乱的感觉──这种最 ▲ 《真实足球2008》的游戏画面



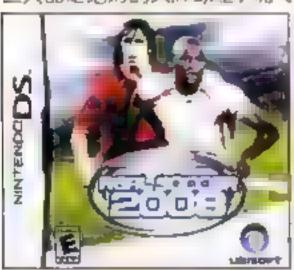
基本的问题若得不到,解 确实不错.

决,游戏性自然一落干丈。不过该作精美的画面却 给笔者留下了深刻的印象。 海玩家抱怨 NDS 上没 有好足球游戏的时候,甚至这么说:"如果NDS上 有一款足球游戏、具有(WE)的操作手感、(FIFA) 的实名授权和语音解说、《真实足球》的画面,那 么NDS的足球游戏将不再有遗憾。"虽然这是句玩 笑话, 但却把 NDS 玩家们渴望 NDS 上出现一款优 秀足球游戏的心情表达得淋漓尽致。

另一款,是NDS版的(FIFA街头足球3),其 实严格意义上来说, 这款作品也不能算作正统的 模拟比赛类足球游戏,因为比赛的场地不是绿茵 场而是街头,参赛队员各队也只有3人。本作的表 现应当说还算令人满意,虽然淡不上精彩,但是游 戏性不错,游戏更加看重比赛中的过程而不是结 果,游戏时杂耍般的过人和优雅的传球才是玩的 动力,完全娱乐化的足球,仿佛让我们看到了多年 前那个以"娱乐足球"为目的的"(FIFA)系列"。 另外本作中的人物全部采用了漫画形象,而且是 典型的美式画风、人物线条粗犷却不失幽默感。此 タN本作和 NDS 上前作 (FIFA 街头足球 2) 除了名 称上有继承关系以外,其他方面大相径庭,简直就 做两款完全不同团队开发的游戏, 视角。操作方式 完全大变,甚至连人选的足球队都进行了大换血, 这也正好把"《F FA 街头足球》系列"和正统 "(FIFA) 系列"的不同点体现了出来: "(FIFA) 系 列"重在继承,在以往作品的基础上一点点改善和 进步;而"(FIFA街头足球)系列"则是彻底的大 变身,玩着新作品会有一种和前作截然不同的畅 快感。

日版欧版汉化版

2002年世界杯以后、(FIFA)、(WE) 流行起 了寻找足球明星做代惠人的风潮,到了今天,足球 游戏封面上没有球星代言似乎就低人一等。这几 款掌机版也不例外。今年 (FIFA'08) 的封面代言 人是巴西球星罗纳尔迪尼图和英格兰前锋雷尼, 二人都是绝对的大牌球星,而(WE)同样找来了



▲两位老衲代官的《真实足球 2008》。



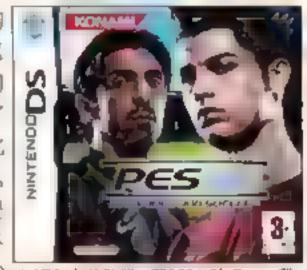
▲二大球星的美式卡通形象。

如今炙手可热的 要联队天才球星 小小罗代言《WE 2008)。(真实足 球) 虽然没有请 到以上诸位大牌 球星. 但也不甘 **亦弱,法国中场** 大将维埃拉和西 班牙后防中坚普 约尔成为了封面 代言人。(FIFA街 头足球3)则是卡 通版球星代言, 罗纳尔迪尼奥、 加图索和克劳奇 的漫画形象夺人

眼球。NDS 版

(WEDS GG) 是个例外,没有邀请任何球星,而 是用一个原创卡通形象代言,不过欧版和美版的 NDS (WE) (欧版美版名为 (PES 2008)) 与其他 主机上的(WE)一样,采用了小小罗代言的封面。

另外根据版本的 不同,不同地区 版本的(WE) 封 面中还会加入了 一位在该地区比 较出名的球星。 (FIFA'08) 则是 根据地区的不 同、调换了罗纳



▲ NOS I MESSE «PESOS» 尔迪尼奥和警尼 还有意大利门将布马。

的位置, 亚洲版封面 **建小罗在前籍尼在后**。 **数版正好则相反,曾** 尼在前小罗在后。美 版建个例外、采用了 小罗居中,两位美国 本土球员在其左右的 封面。



▲ NOS上準備 《FIFA C8》的封面 虽然这些游戏都 小罗展中、

9 有发售中文版,不 过(WE)的民间汉化 版还是以很快的速度 推出、PSP版《WE 2008》在游戏发布欠 日, EPT 小组的汉化 补丁便已经出炉,经 过多次修改后, 目前 的 2.0 汉化版已经煅 然一新, 游戏中自带 的陈旧数据已经被替 换为目前最新的资料, 而一些球员的新发型 到,全新的3D图标、开鲁尼在前。



场CG和实体化广告牌都让汉化版显得更加完美。 十分感谢默默奉献着的汉化组。



▲ 2 D 汉化版中罗纳尔多换主了新发型。

本<u>在直区</u>国政代表的数据流,表本的这场现实。[1

也淡中国队

现如今的"中国足球"俨然从一个中性名词逐渐演变成了一个贬义词,全中国的男女老少人人皆衰其不幸,怒其不争。很庆幸自己刚开始喜欢足球的时候,就有幸见证了中国足球第一次杀人世界林的历史时刻。当时听说中国足球44年冲击世界林未果,而我才看了两三年足球使见到了中国队进入世界林的殿堂的时候,真的有一些兴奋,我也始终对中国队保持着乐观向上的态度。不过随着2002世界林上灰头土脸的铩羽而归,中国足球使一蹶不振,且赞况愈下,但我仍旧保持着最初的积极态度。虽说每次有足球游戏新作的时候,都会先使用巴西队来推残一下中国队以达到上手的自的(因为中国队基本上是能入选游戏的球队中实力锻弱的一个),但是每子里却清楚,这毕竟这是我们自己的国家队,无论如何还是要支持的。

但是进入2008年,如我这般乐观的人也开始为中国队的前途增优。除夕之夜的春晚小品上,在白云大妈的对白"什么运动散揪心?足球!什么运动更揪心?中国足球!"让图人苦笑的时刻。中国队也恰好在和伊拉克队展开较量,而且是场艰苦的比赛,最后的结局是1比1,不久前对泰国队的比赛更是让人无语……如今的中国队面对伊拉克、泰国都如此为不从心,那么面对"韩吕伊沙"四支亚洲传统强队(这四支队伍也是《WE》历史中一直收录着的四支亚洲球队)的时候,又会是怎样的苦战?

当然失望归失望,但总还要充满希望,至少在 足球游戏中,中国队还活跃着。

虽然从(WE 9)开始,中国队使被Konami从"(WE)系列"中删除,但是本次的(WE 2008)中,中国队以NPC球队的身分回归,可惜NPC球队只能作为对手出现,无法选择使用。这种NPC球队并不像"经典巴西"、"经典德国"一类的隐藏球队在条件达成后可以使用,而是纯粹为了填充空白而设计,比如在亚洲林中。因为可选亚洲球队数量有限,为了使比赛凑齐16支队伍,这些NPC球队便出现填充位置,中国队在游戏中正是份演



▲世界巡回赛的"亚州之战"也可能遇到中国队。

着这种角色。虽说不是什么光彩的出场,但是当我在"世界之旅模式"遭遇中国队的时候,还是小小兴奋了一把,希望中国队有一天可以凭借实力真正回归《WE》。

在《真实足球 2008》和《FIFA'08》里,中国队也有登场。前者因为没有得到授权风而队员名称采用了假名,不过正因为使用了假名,没有了版权问题的限制。《真实足球》收录的球队数量才非

常之多,想必这也是中国队得以人选的原因。而对于"(FIFA)系列",中国队间来都是常客,在日本队和韩国队因为版权问题没有收录的情况下,中国队一直是东亚队的代表,本次的NDS和PSP版中也是处理,不是以为了更多的作中的韩国、现代了前作中的韩国、队员为了亚州的惟一国队



▲中国队取代了前作中的韩国队

代表。而且球员的头像也进行了漫画设计。尤其是墨方卓、孙继海、郑智等几位在海外效力的球员的



▲郑智和孙维海的卡通形象。

形象,非常神似。虽然中国足球的现状让我们使用自己的国家队在游戏中比赛非常艰难,但我仍旧希望中国足球能够走出低谷,但愿有一天我们在游戏中使用中国队能够成为一件自豪的事情。

文章到这里就结束了,以上文字算是一个"掌机玩家原珠迷"的家伙对近期掌上足球游戏的评论,以及身为一个"伪珠谜"对自己所想所感的整理, 奥心希望每一个喜欢及球, 喜欢体育的人能够让自己的爱好始终伴随自己,如果踢球看球实在没精力没时间,那也别忘了拿出掌机随时来一场足球游戏。



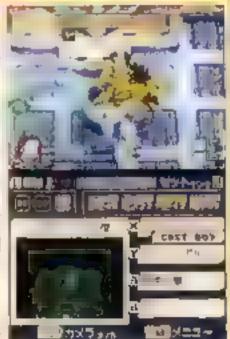
记得当初在看到《灵光守护者》的一些资料后,许多人都感叹这绝对是 NDS版的《怪物猎人》。 道理很简单,游戏中设定了多个职业,每个职业又设定了各自不同的武器装备,使得多职业多武器搭配成为可能,而且武器防具还可以通过打造的方式将宝石版人,借此得到众多的附加效果,的确很有"怪物猎人"的味道。

游戏中所有角色都是 3D 造型,却惟独场景给出的是20效果。于万别小看了这2D的场景、聚物刻画得相当细致,色彩运用也极为到位,用3D的场景表现或许根本无法体现出这种特有的美感。

灵光守护者

◆ Nintendo ◆ A - RPG

说到A·RPG, A为重, 自然要在动作方面下功夫。利用点数可以学会不同职业的技能, 这是个关键。否则一刀力地砍打杂兵还勉勉强强, 要是遇到强敌就当真头大了。和同伴的配合也是重中之重, 这就要求玩家能够及时找到要中之重, 这就要求玩家能够及时找到要点, 准确安排同伴的战斗模式。而要尽快打倒敌人, 需要的则是胆大心细, 如何尽快打到敌人破防, 如何将其浮空, 这可都是需要玩家弄明白的。



最后说一说剧情,本作的剧情虽然 开始看似手及无睐,可发展到中段后 具精彩程度却令人叹为观止,果然不愧是出自"异要小组"的作品。配合游戏中的动听音乐,时而紧张,时而激动人心,时而感伤,时而归丧,思情的描写了谓相当到位。便要说不足的话,大概就是因为容量的限制,使得思情在铺垫和人物发展上还是多少有点不够深刻,们些角色想至让你都没有感觉到他们的存在。至了是期,几大反派的表现更是抢走了主角一行人的戏份也是个问题。

总体来说,作为NOS上的游戏。本作的表现相当令人满意。 虽然外表是粗糙了点,看不到什么华丽的35场景,也听不到什么知名声优的倾力出演。但它至少让我们玩得实快玩得些尽了。

英雄传说 空之轨迹 SC

📕 Falcom 🔣 RPG

"直不敢相信日本PC游戏中原来也有这么出色的原创RPG作品"这就是笔者在连续满关了PSP上的《FC》和《SC》后,最直观的感觉。

(空轨) 是 Falcom公司在PC上著名RPG系 列(英雄传说》的第8部作品。也是反成功的一 作。与已经移植到 PSP的《英雄传说》的3、4、 6 组成的"卡卡布三步曲"不同、(空轨)这一部 作品就分成了FC、SC、3rd三个部分,继《FC》 在PSP的完美移植后、(SC) 也以PSP上第一 部使用双 UMD 为媒介的身分强势登场。画面上 比起 PSP 的众多大作来说也许不值一提,但完 全30的场景,加上可旋转的380度视角可以看 到每个场景的方方面面。也能看到制作人员的良 苦用心。人物设定相当漂亮, 无论是我方角色还 是敌方角色都是一流的加哥靓女,再一次充分证 明"没有长相的人就没有好别情"这一经典说法。 游戏的战斗系统比较独特,走格子排队打的方法 初看很像一些著名的RPG,但战技、魔法以及连 锁技的配合使得战斗极具战略性,再加上华丽至

极能左右战斗局 势的"S爆发技", 也使本作战斗的

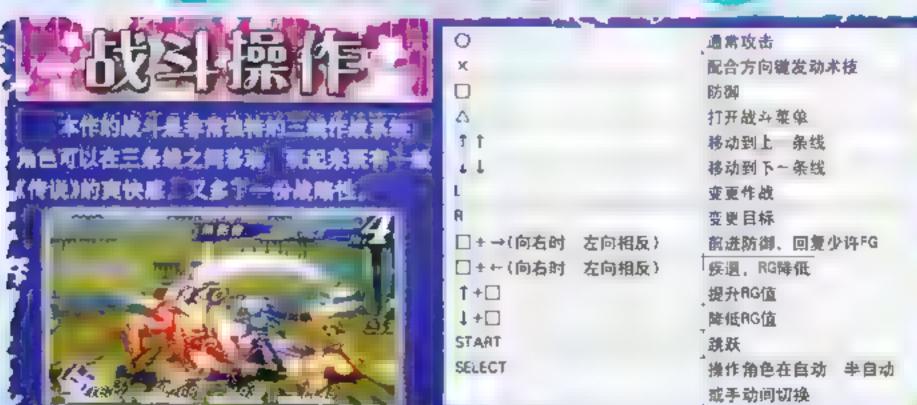


魅力决不逊色于其他IRPG。音乐没得说,该维壮的维壮,该感伤的感伤,算是同类游戏中上等水准。而本作的精华就在于剧情和独特的任务系统

一虽说有明确的主线剧情,但分支剧情却都毫不逊色,而且每个任务都可以看出是用心制作,更强的是由于(SC)可以继承(FC)的存档,这甚至可以让(FC)中的任务剧情得到继续(比如说在(FC)中帮助过的人就可以在(SC)中继续帮助),而且某些剧情的细节设计可以说甚至是天衣无缝(这一点在第八拳最有深刻体现),至于主线剧情如何,这就是每个人见仁见智的问题了,反正笔者的确很 受感动就是了。

如果加上 (FC) 的话,本作的正常通关时间在100小时左右——相信我,这100个小时不会让任何 RPG 迷失望的。





72

TO THE

E SIL THE STREET



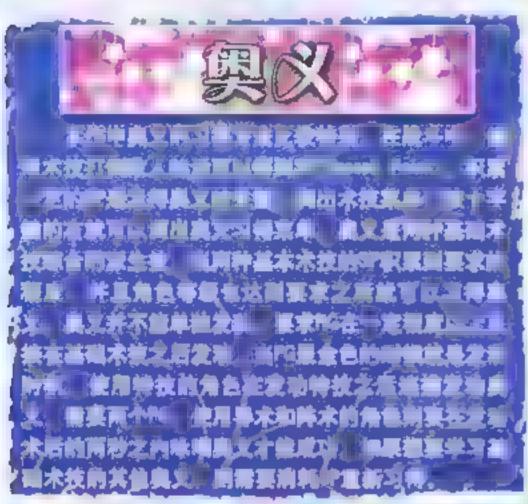
證功历识

打开术技菜单,可以在闽面的右侧看到一个立方体,这就是能力方块(フォルスキューブ)。该立方体的8个顶点分别代表8种强化能力,根据角色的不通,具体的强化能力也会发生变化。其正面上下左右的4个点分别对应现家设定的4个术技,当角色



93/18/13/50 孤法阵移动到最近的敌人处 エイミング **您长佩法阵的效果持续时间** 降低敌人的术防御力 降低自己的RG 回复其他的FG サポ ト 提升孤法阵的效果 エイブ 降低敌人的防御力 ヴェイブ , 2 --作为追加攻击进行射击 ティトレイ スウェイ 攻击后采取回避行动。 ティトレイ 292 降低敌人的RG ヴェイグ マオ スペッヤル 降低发动奥文需要的RG下做 ヴェイケ マオ ティトレイ 43-2 增加术技的伤害 ユージーン、ヒルダ トレイン 给术附加异常状态效果 マオ ヒルダ ハスト 增加敌人的RG マオ ユ ジ ン モルダ t /L ヴェイグ、マオ アニ ティトレイ 提升术技的中国复量 ファスト ヴェイグ、ティトレイ 缩短使用术技之后的硬直时间 フィジカル 发动孤法阵时附带攻击判定 7 = -ブラスト ヒルダ 降低敌人的术攻击力 ブレイク 减少敌人的刚体时间 スーシーン フロート 命中敌人时使敌人浮空 スープーン ブロウ 术攻击附加吹飞效果 ヒルダ

名称 ——	— 敖杲 ————— ———————————————————————————————	要用者
ブロック	一定次数防止孤法阵的解除	7 = -
ホールド	延长术技给敌人造成的硬直时间	ユーノーン ヒルダ
1371	减少术的味噌时间	***
メンタル	提升FG的回复速度	ヴェイグ マオ ティトレイ ヒルダ
4~4	延长术技的制体时间	ヴェイグ スーシーン
レト	孤法阵跟随发动者	· 7 -
レデュス	降低敌人的攻击力	7 #
711	增加孤法阵的半径大小	7* 1







有理學與其別是等等更有的是他的人。 對於政策的是一個的人。 一個的計算, 主義的人。 主義是不够的, 是對於政策是是一個的人。 主義是一個的人。 主義是所有的条件之態。 所以表別的與於一學學。 此則於同樣的人。 是是所有的条件之態。 所以表別的與於一學學。 此則快速接又雖就 可以表別的與於一學學。 此則快速接又雖就 可以表別的與於一學學。 此則快速接又雖就 可以表別的與此一定要是近最角色和因为更 提角色的組合。

是理想

料理在本作中的作用非常重要。玩家可以通过在游戏中吃下料理或者达成特定的条件来学会各种料理。玩家不仅可以手动来吃料理,更可以在料理菜单中按△来设定自动料理、只要满足设定的条件,在战斗结束后料理就会自动使用,非



动料理的候补对象。不管种类如何,只要实行料理以后,战斗不能的角色都可以复活,这 点非常实用。

多次使用料理的话。料理的熟练度就会提升。此时可以在配方中添加其他材料来使料理的效果提升或者拥有追加效果。料理还有一定几率发动隐藏效果。

本作还增加了食材配给设施、它们分布在世界各地。在设施中取得"魔法罐"(マジラルボット)后、就可以定期得到配给的食材了。玩家在世界各地的宝稻中可以得到"配给券"(チケット)、将它们交给食材配给设施的服务员就可以提升食材配给的比率、另外还可以提升魔法罐的等级,来增加配给的频率、种类和数目。

PSP株式 カアット性知 ドックマ 足りも 1次 AA 現 京 敬人記録 「 対連 ア n マ a 1 年 所 ち 改 を 月 で り 3 4 7 2 音 下 。」 変 7 2 倍

: 湖區顺得道體

Ц	Mr. dl D ASE	4000000 ED	
	名称	取得场所	雅龍紫泉·
	クリームスープ	最初习得	获得金钱2倍
	17 2 #	アルヴァン山脉的山顶小屋	EP + 10
S	サンドイッチ	₹ナール的食堂	敌全员等效果
3	フルーツボンチ	ヘトナジャンカ的民家	敢全员
	唐扬、光	魔法罐LV1以上、和バルカ食材	全伤官半减
		配给施设左侧的人员对话	
	リゾト	サニイタウン的食材屋	通常攻击连横数+1
	カレーライス	アニカマル的民家	放全员衰弱效果
	オムライス	バビログラード登山洞附近的民家	故全员恐惧效果
	野菜サラダ	魔法罐LV提升到一定程度后,和食材	RG書力速度2倍
		配绘施设左侧的人员对话	
	カルボナーラ	パルカ的環境	状态减少无效
	110 11 7	(ナール的満域(ゲオルギアス击破后)	状态异常无效
4	、ートローフ	在ラジルダ的宿屋住宿	道具入手軌率2倍
	ミートソース	ビビスタ的民業	和全员麻痹效果
7	海鮮ケラタン	食材配给施设(魔法罐合计LV18级以上)	敢全员钝足效果
4	フルーツチーズ	キョグエン的食材屋	EP+30
	ボルシチ	/ルゼン的民家	林樹的间珠半
	ボテトサラダ	ベルサス的食材厚购买	无视RG发动嗅义
	ハエリア	モゲット村民家	获得经验值2倍
	舟盛り	パルカ港	物品入手确定5倍
П	7 2 % .	登山洞	放全员气绝
١	ゴーンヤスサラダ	让ヒルダ完成ミナール的小游戏	敌防御无效
	みそおでん	キャグエン花50000元购买	获得经验值4倍
1	マーボーカレー	魔法罐的等级提升到最高后。和食材	入手金钱5倍
	1	配给施设左侧的人员对话	
7	スペンドルとサ	カレーズ的水路製助老人	全伤害90%
٧.	700		

一元具强化

是过武具是化 以不無对武具进行强化。在战斗中装备了武具 之际。死政就可以得到底式具的一、连续致政制 悟还会得到额外的印度路。 程度京职的罗教司 以强化武具。 在數次强化武具则 教育以中国 具的潜在能力类配。 需要注意的是 每件武具 的印度现是200 所以发现印接近上面时就把它 原始了过去太多层的油

在美售量中。北京市以得武具的能力继承 同没有强化性的新量具上。不过原先的世界会



再失。此行武具继承时还全有一些特殊效果。果实具 是化的决数越多。那么继承到新武具时发生特别继承 的概率包含地族。武具继承时至有极低的几年发生不 是则继承。这样继承后的团队的社会变为全新的武康。

强迈合成

在饰品屋中可以対宝石进行合成。宝石一共 分为パール、オニキス、トパーズ、エメラル ド、サファイア、ダイアモンド6个等级,只有相同的等级才能进行合成。用特定的组合进行合成的话,会发生宝石等级提升的情况。宝石的所持上限是60个,如果接近上限的话就将它们合掉吧。

器電荷數果

		2 2 - 4 - 2 -						
7	名称	兼果	44-Jb	オニキスト	トバーズ	エメラルド	サファイア	ダイアモンド
1	フィート	新击攻击力上升	10	15	20	25	30	35
	マッスル	打击攻击力上升	10	15	20	25	30	35
¥	ブールド	新击防御力上升	10	15	20	25	30	35

74

44	· 強果	بازسادر	_ + < + = -	h stee Z	- エメラルド	サファイア	ダイアモンド
フロテクト	打击防御力上升	10	15	20	25	30	35
マインド	术攻击力上升	[10	15	20	[†] 25	30	35
レジスト	术防御力上升	10	15	20	25	30	1 35
ヒール	HP回复力上升	6	9	12	15	18	21
フャルス	FG回复力上升	8	9	12	115	[1B	21
917	是大HP上升	100	150	200	250	300	350
ネイチャー	通常攻击时FG回复重上升	4	6	B	10	12	14
19194	数击破时#P回复量上升	2	3	4	5	6	7
メンタル	赦击破时FG回复量上升	2	3	4	5	6	7
プレイク	放防御时数RG减少	Z	3	.4	5	6	7
2171	能力上升效果持续时间加长	3	4	6	7	9	10
. 7	能力下降效果持续时间缩短	[3	4	¹ 6	7	9	10
++ -	RG积蓄速度上升	2	3	4	5	6	7
きえティ	咏 曜时间繼辑	6	9	12	15	18	21
上書かっ	气缝时间缩短	2	3	4	6	6	7

禁令原統督

	海常合成	労集合成 ·
7 m /h	100	100
オニキス	400	1500

	一 油幣合成 -	升級合成	
h - x	150Q	6000	
エメナルト	6000	25000	
#7111	25000	100000	
サイアモット	100000		

GRAIDID

湖人球是"传传》等列"的特色系统"。 提北京在战斗中的来源—波马斯京野耳里得到 SRADE位作为美国。 本进本作与篆刻其他作品》 問約是「非不会出现任的GRADE

GRADE内容

西寧	- 说明
10 HITS OVER	(打出)1连击以上
25 HITS OVER!	打出25连击以上
5 CHAIN FINISH	【个人5连携打倒放人
NO DAMAGE FINISH	不受伤害全灭敌人
FULLHP FINISH;	全员IP全满结束战斗
10 SECONDS FINISH	10秒以内放全灭
30 SECONDS FINISHE	30种以内敌金灭
NO GUARDED FINISHI	不防御全灭敌人

定的条件數可以無到GRAIX值作为奖励 学见表棋

網科天性的影響是与政統會单位相关則 ■工作技数30个(2000)和战斗回报(《海瓜》等。 軟件的GRADE實際样可以在最末分割 畫種

斗技场是PSP版的新增要素。 地点位于: ナール的体育馆、不过要到后期才能参加比赛。 **斗技场中有"战斗狂"(バトルマニアックス)和"財** 宝猎人"(トレジャーハンター)两种比赛项目。战 斗中无法使用自动料理,不过就算战败也不会 Game Over。"战斗狂"比较接近一般游戏中的斗 技场, 玩家需要在规定的连战数中战胜敌人, 分 为单人(シングル)、団队(チーム)和组队(タッグ) 一种规格、获得胜利后可以得到报酬。"财宝猎 人"分为单人和团队两种规格、玩家需要在限定的

时间内打倒敌人,这样就可以得到报酬,其 中甚至包括了一些只有PSP版才有的新武 具。超过限定时间的话战斗也不会强制结 束、当玩家打倒敌人后战斗才会结束、不过 这样的话得到的报酬就会减少。



一 III PRI模式

和PSP版的(宿命?)一样,本作也增加了画廊

模式。当剧情发展到后半部分(ゲオルギアス 击破且离开スルズ)后。再次回到スールズ就可以得到"插画本"(イラストブック), 这样就可以查看游戏精美的设定插画了。

流程功略。

MRICA I PON (AL. + CON)



在克莱尔的家中,尤金和玛奥将拉德拉斯 落日事件导致的异变和背后可能隐藏的阴谋告诉 了维格。为了寻找异变的原因并拯救王国、两人 邀请维格与他们同行。不过维格并没有警应。谈 话间、国王直属的能力者部队"王之盾"周入了村 中、并要寻找貌美的人族(ヒューマ)女子。由于四 星成员托玛(トーマ)和萨雷(サレ)实力强劲,维格 等人不是对手、只能眼睁睁地看着克莱尔被带 走。为了找回克劳尔、维格只能选择和尤金等人 一起出发。

1000円です。 1000円でする。 1000円でする。

- ■則情过后国司 / 東中与其文章附着。之后 就可以进行料理 / 高汗× × 前和進具里对语 可以获得 / 金生 / 和 金子 = 点 / 和 金村屋对 情則可获得食材。

为了追赶王之盾,维格准备赶往ミナル。 经过ラルレン大桥时,遇到了系列中的经典搞笑 组合"漆黑二人组"。"当然,这几个滑稽的家伙是 无法阻挡维格前进的脚步的。

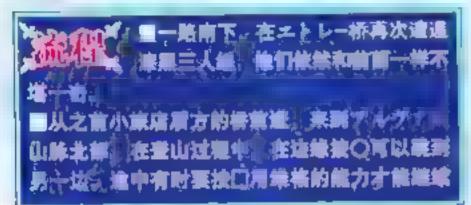
在赶路途中,维格等人决定在路边的小旅店休息一晚。第二天早上,众人却遭到了旅店主人的袭击。原本手无缚鸡之力的旅店主人突然变得力大无比,这都是因为受到了四星中的另一人瓦鲁特(ワルトゥ)的音之能力的暗示。解除暗示之后,众人果然见到了瓦鲁特,他曾经是王国前队长尤金的下属。瓦鲁特这次并未为难众人,在提到了尤金曾经引发的某起事件之后就离开了。

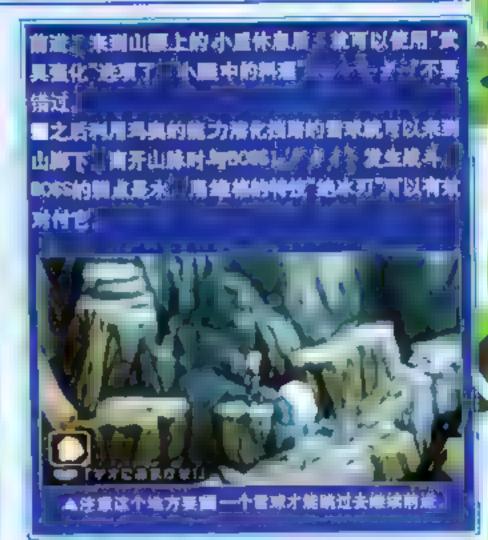


文特情价的决战! (五个。一位少次成!) 一种或文化及此序。(一一位少次成!)

继续南下,在经过エトレー桥时,众人又听到了熟悉的声音。不错,又是漆黑三人组这群阴魂不散的家伙。三人组见不是维格等人的对手,用炸弹炸断了桥。阻挡他们的去路。想要逃走的二人组被人拦下,乖乖地留下来修理被炸的桥梁。由于赶修需要一段时间,担心克莱尔的维格准备翻过アルヴァン山脉绕路前进。

山路是那么曲折,经过重重险峰,维格等人 终于越过了山脉。原本自闭的维格,不知不觉中 已经渐渐开始对尤金和玛奥敞开了心扉……





日日というかんりん、いけらいっとといんか

来到《ナール平原、《ナール已经近在眼前子。不过原本气候干燥的平原却出现了异常天气,一开始大雨滂沱,后来竟然下起雪来。更要命的是,众人不管怎么前进,却似乎 直都是在绕老路,无法离开这个循环的迷宫。借助能力,继格等人终于使平原恢复了正常,不过之的潜藏在大雨中的敌人也在此时现身了。出现在维格面前的是一位持有雨之能力的少女,少女名叫阿妮(ナニー),她的父亲曾是尤金的好友,不过却被尤金所杀。面对前来找自己复仇的阿妮,尤金并未

作何解释、默认了自己曾经的罪行。在与维格等人的战斗中、阿妮曼了重伤、尤金不忍心丢下她、准备带她前去ミナール接受治疗。

国在平原中来到下售的区域用。调查 基本的体域。之后被已被对其使用能力就可以发生制情。之后会与这一和两名需求发生8055被。最好优先打倒会但复于最的发生。 由这个连套以后就不能再次进入。由此想要用GHADE的话就要被性这个机会在这里多打一会儿了

日色の日本人の日本の日本の日本の日本の

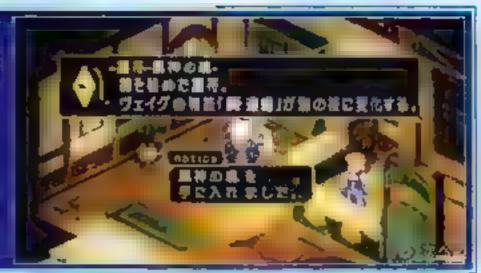
众人将阿妮交给医生秋妮娅(キュリア)照顾后,准备从港口搭船前往曾都バルカ,却发现这里的港口已经被军方封锁了。虽然尝试了一些办法,但众人还是没有获得船。回到秋妮娅处,秋妮娅建议众人还是从陆路前去首都,而阿妮也在此时醒来。秋妮娅的弟子米夏(ミーシャ)想要上前照看阿妮,却被厌恶兽人的安妮冷言相加。难过的米要开始暴走,利用觉醒的牙之能力操纵了魔物来袭击无辜的人们。维格等人在知错的安妮帮助下,一起制止了米夏的行为。尤金为了保护安妮,为她挡住了魔物的偷袭,自己却因此受伤。"想杀我的话,和我们在一起不是有更多机会

吗?"尤金用特殊的方式邀请安妮与大伙同 行,安妮没有拒绝。

■ (本・) 本品定居完全海場前的菜品。然后在衛星被 和ネミリア前往海岸发生战斗。城斗中で与る金加 入。之后再回到省屋地下。高开时了与中正式加入。

■在酒场中与酒餐对话可以进行送酒的小游戏。 义是可以得勤称号。 在授**场和展赞**女对话可以得到 洞查會村屋的差字可以学会解理"多》

▶和傳育博的男子对话,可以報鑑敵人的敬集情况得到各 种奖励,其中有选特殊的护符美备后可以改变维格的必承



建二合体。似此一一一种,一一一般在自己的时间体。从这一一一

在阿妮的帮助下、众人顺利穿过了迷いの 森、来色ペトナジャンカ。領上的制铁工场已 经被植物所侵袭,成为了一片密林、众人感觉 到了一股强烈的能器反应从里面发出。镇上的 美丽女子攀常娜(セレーナ)被托玛利萨雷所语 走,罫常娜的弟弟提特雷(ティトレイ)因为接 受不了打击,其树之能力开始暴走。在王炀梁 处平息了提特雷引发的骚动后,提特雷加入了 队伍。

■進にの無中宝箱不少、□不要错过。 副情中之一。全得到神号"大荒志耳" 和情形 游外出笔小剧情"歌意大注声赞的时

候记得被SB.80T推進行查看上这样卡才就可以得到 称号"歌好名"。 郭过森 林后奥义习得解禁

国主塔中会考定否的激 人根多洲国此要准备诉求 车式运搬运业等复数工场中打开开关前进沿途中 的小花可以用能力能揮派率央的大花可以先用能 **为冰起来…这样就可以姚枫小花剪去左上的房间** 取得"石炭"三准下方房间中央的炉子中使用"石 後"鏡可以梅大花鏡蝉。」 之后利用开关和传递着法 終前進 加油中的嘉条可以挨掉。接下来就是与矛 等多於量的BOGS建下無 脏利之后直开工场非规划 上と主教会成为同伴

眼调查传音 美洲海洲油 民族中的木葡萄以获得期 理「フルーシボンナ」

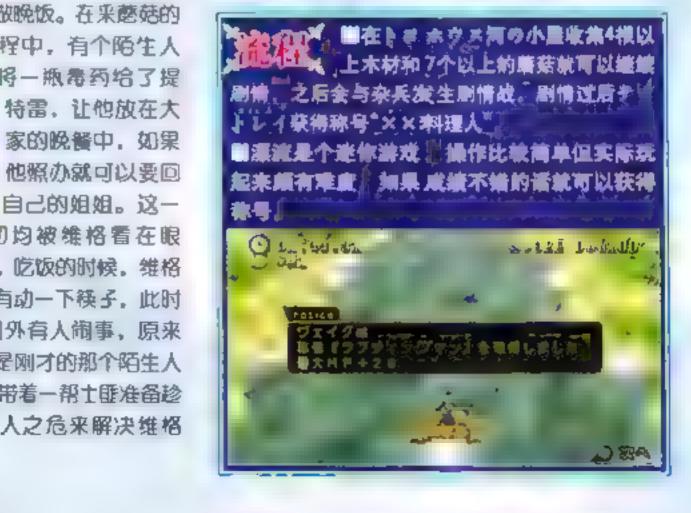
自力が国な栄 くせのり ワ 良事り

由于听说被掳走的少女们被带到了サニイク ウン、因此众人决定顺着トヨホウス河漂流到那 里。因为突发的寒风雨,小舟损坏了无法漂流, 因此众人只有收集木材重新做木筏,顺便捡些磨

结来做晚饭。在采蘑菇的 过程中,有个陌生人

将一瓶毒药给了提 特雷,让他放在大 家的晚餐中, 如果 他照办就可以要回 自己的姐姐。这一 切均被维格看在眼 里。吃饭的时候,维格 没有动一下筷子。此时 门外有人闹事、原来 是刚才的那个陌生人 带着一帮士匪准备趁

等人。此时阿妮、玛鹏等人均出现了中海症状 大笑不止。其实提特雷并没有下毒,众人中毒 的原因是因为误食了毒蘑菇……朱筏修好以后。 就可以漂流到サニイタウン了。



。达尔万日为唐自中子。 医达克尔 · 李田中 30

来到サニイタウン。这里的港口同样被封闭 了。在打听消息时,众人在广场上见到了一位中 年妇女。妇女拜托众人去寻找被萨雷等人带走的 女儿希尔妲(ヒルダ)。在テルアラ街道旁的小屋 中、维格等人见到了逃出来的希尔姆。而此时托 円也随之出现。正当维格等人为了保护希尔妲而 与托玛交战时,却遭到了突然的电击。原来希尔 妲其实也是王之盾的一员。"找女儿"只不过是一 个骗局而已。由于希尔坦为人族与鲁人的混血, 因此托玛并不尊重她,感觉被侮辱的希尔妲开始 暴走,准备消灭维格一行以证明自己的力量。在

几个回合之后,希尔妲败下阵来,伤势过重 的她被維格等人帝回了サニイタウン。

来到小屋后见到之心的 生阿次教科》第二次指表了金 **淋得到发现物植关的焦胀**

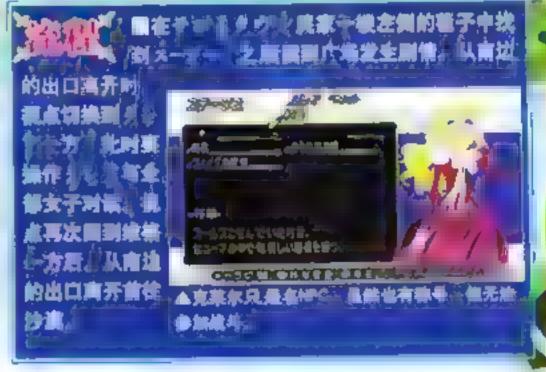
タレッシュスピックイイー ペット・イッピッピ イップ

将希尔妲安排在宿屋休息后,四星中惟一的 女性米脳醇(ミリッツア)来袭、准备带走镇上的 女子。米丽萨和希尔妲一样,也是人舍混血。她 拥有着虹之能力,可以利用光来制造分身。维格 和玛奥使用能力遮住了光,令米丽萨现出了真 身。在击退了米丽萨后,希尔姆为了向托玛安仇 而加入队伍。

计量证据扩始流 与此同时秘典义使用可能

Kululy July 11/11 a Kulow my

在镇上的某个民家中找到了从王之盾手 下逃走的少女苏希(スージー), 她表示被抓的 女子们都被帯到了首都カレギア城。听苏希 说,四处搜寻人族少女是女王阿卡蒂的意 思,阿卡蒂对她们非常好,其真实目的是什 么没人知道。女王将在ゴルドバ之日(即先 王的即位纪念日)举行披露仪式。在仪式结 東前、除了バビログラード之外的港口全部 封锁。维格等人推测仪式说不定与掳走的少 女们有关,所以准备立刻前往王城。不过在 此之前、他们要先穿过クロダダク沙漠前往 バビログラード。



雨几件夕处处况沙尺人 ひびょ1トリ

在沙漠中,提特雷无意中发现了枯井底下的 地下水道カレーズ。不过力排万难从水道出来后, 阿妮却倒下了。为了医治阿妮、众人前往南方的 アニカマル。来到アニカマル,村中的人们反应 却非常冷漠,不愿救助阿妮。在冒险家弗朗茲(プ

ランツ)的帮助下,众人得知阿妮得的是死亡加 罗热(デスガロ),这是一种传染性非常高的致命 疾病,难怪村中的人会有如此反应了。在绿洲 (オアシス)中找到幻兽リブガロ、利用它的角煎 成药给阿妮陽下,阿妮的病情终于好转了。





■在地下水道中会发現许多指路的 岩石。利用ユージーン的能力(要蓄 力)可以将它们击碎。注意击碎岩石时都会发生 战斗。途中的小时情况。 不要忘记者。这样。 教号。

- ■来到アデッマル県 与書屋文老板对话 之后 和宿屋外的女子、钓鱼的男子对话、最后再和帐 着前的プランツ对话就会发生剧情。 萬开村子前 往京北方的オデース
- 《 才 # 是金色前 《 振好辨认》 碰到它就会发生战斗 和果果定时 阿内没有将它打倒它就会送到别处,再次递到它后可以继续战斗。
- ■■到了ラクマル斯·表有里发生財情。東开南里 时プニー妇队、之后·往东南前进前往登山洞。

在登山洞中见到了被困的漆黑三人组,维格等人不计前嫌,帮他们解了围。在登山洞的出口附近遇见了使用土之能力的德纳尔(ドネル),不过在尤金的能力下,被纳尔也没有成为众人的绊脚石。

来到バビロケラ ド后、发现区里男女育別的制度非常严格、异性之间的交流是被禁止的。要从品顶前往山下的港口、必须借助蒸汽升降机。不过由于升降机的管理资遇到了音之能力的操纵,因此想要使用升降机必须先让管理员复原。在解开了瓦鲁特设下的双重暗示后、众人终于来到了港口。在港口与瓦雷特和米丽萨交战后、众人救下了提特雷的姐姐塞雷娜,但不幸的是、克莱尔已经被率先带到了バルカー

一在登山洞中。如果被聚集的黑客包 地上上上。 国的语就会遇激。振下齐关一路前 地上上口附近遇到 ドネル发生影情。此时要用 からいた。 的能力击碎石块。之后是与音平心的 80SS战,战斗中萨雷和托玛的泥人会不断复活。

THE WASHINGTON ON THE WASHINGTON

从バビログラード坐船来到バルカ,之后 继续往北走就可以来到被浓雾包围的首都バルカ。另一方面,克莱尔受到了女王阿卡蒂的召见,阿迪卡表示"克莱尔可以救她"。由于王城 守备森严,维格等人无法从正面接入王城救 人。在兽人少年ョッツァ的介绍下,维格等人

认识了泽贝尔(ジベル),他知道前往王城暗道的 消息。不过要从泽贝尔口中打听出消息,必须先 去东北方的メセチナ洞窟中救出他的弟子哈克(ハック)。在洞窟中救下的党后,泽贝尔为大家打开 了前往王城的暗道。 **阿公子子ル対话。前任ラダル・洞宮教人財宴實下**

两名同伴。

很快就再以救出。 ■よるチテ洲宣的构造根構革

fall full for to be tour souling 4149)



通过暗道侵入城中时,维格等人碰巧遇到了 阿卡蒂女王。在尤金的询问下,女王表示自己收 集人族少女是写满用时至王的复活仪式有关。面 对维格等人的纠缠,阿卡蒂终于发怒,派人将众 人关进了收容所。在收容所中,曾多次紊乱的漆 黑三人组出手救下了维格。仪式马上就要开始 了, 维格等人立刻重新赶回城中。

回到城中,发现克莱尔已经被带去执行仪式 了。维格连忙赶往屋顶的祭坛,哪怕途中有萨雷 和托玛阻挡,也无法阻止维格愤怒的脚步。尽管 维格赶到了祭坛,但终究没能阻止仪式的举行。 阿卡蒂女王使用用之能力,获得了神圣之力。可 与此同时,女王的力量也发生了暴走。并召唤出 了圣碧王ゲオルギアス。圣碧王表示要消灭全郎

人族、并向维格等人发起了进攻。最后、圣兽 王终于倒下了。但克莱尔和阿卡蒂却被强烈的 爆炸所吞食。在千钧一发之际,维格救下了克 葉尔, 而阿卡蒂却不知了去向……

三人組織下版圖先示问题是某些表示和 **純原被理事。費**您紅川茶 开的牢房可以进去。 星面有几个宝箱。

接口用冰之能力冻住于楚时间。 在美排文子的房

用了多一的能力和包裹的水上还定进作角色的80個 不要太高。例免婚过国家评的机会。

- 111 m(1 | m)とい か - 二田道は夕川村川井できる (*ロロロリング・ナードーとうが)

维格带着克莱尔回到了スールズ。在维格的照 料下,自从仪式以来就一直昏迷不醒的克莱尔终 **丰醒了过来。但蒸悦是短暂的,村中的兽人们突** 然性情大变,就连平时性格温顺的波曾拉(ポブ ラ)婶婶也扬言与人族势不两立。来到集会所,维 格准备上前劝阻波普拉,却被她死死招住了脖 子。关键时刻、阿妮救下了维格。阿妮表示、全 世界的兽人都发生了异变,甚至连尤金也开始变 得仇枫人族。为了拯救尤金,维格再度踏上了旅 途。在路边的小屋休息时,克莱尔也赶了上来。 打算与众人同行,不过维格还没有发现这位"克莱 尔"身上的异样。在ペトナジャンカ、提特電重新 归队, 一行人一起前往之前救出哈克的メセチナ 洞窟去见尤金。



·北京总(中水) (明治系元) (明治系元) (明明) (中华) (中国) (中华) (中国) (中华)



在メセチナ洞窟中,维格等人与玛奥重 選,并在洞窟的深处见到了尤金,此时的他、 银中已经充满了对人族的仇恨。为了帮助尤 龙,众人打算前往ラジルダ寻找秘药。在ラジ ルダ村中,维格等人意外地与希尔姆重逢。在 以前收容所中救下的伊戈尔(イゴル)的帮助 下,众人得到了镇魂锭。回到洞窟,尤金已经 抑制不住怒火开始攀走,将其打倒后把镇魂锭 给他服用,尤金终于恢复了若日的冷静。

为了调查异变的原因是否和圣鲁王有关、 维格等人在洞窟中寻找线索。在洞窟中,众人 神奇地发现了一处遗迹。在遗迹的石碑上,刻 着与被称为"圣战"的古代战争相关的碑文。按 照上面的记载、异变是由"思念"所引起的,只 要依靠至者之力消灭"思念"、争端就会停止。在 石碑上、众人还发现了一个奇怪的纹章、希尔妲 想起自己似乎在ラジルダ见过类似的纹章、于是 众人再次赶回ラジルダ。

■送入メセチナ洞窟后来到深处发生 が開発し、日本ベルタ港坐船前往を を選集を開作家北方同意教育以来到を 作章在サールを選問は犯到十十男孩。長 食材禁他順可以得到特殊時具

国進入サラルが順一先主人族族长的家中与一大 対議。と后在書屋二楼後生則情 「海子村子前在海岸与イナル対策」と問 前往書屋就可以得到"城東鎮"、得到領導被馬原 路回到ノモナナ消産。

图在与主义,他并的前条个场景中,调查有过 的墙壁,进入遗迹之后调查石碑。调查定址石碑 中在下两个人族头上的故章度发生崩恢。出发前 性与主义。

ロがなかな的ははし、シャンのペンド、ノ

们也知道了纹章代表的是被称为"暗之力"的古代圣者之力。利用旗帜上鲜花的提示。众人得知沉睡着暗之力的泉水的所在地。在同时盛开着四季鲜花的神奇泉水边,维格念起了ラジル乡代代相传的古诗,一座巨大的古代遗迹从泉中升起,浮现在众人眼前。在遗迹中,提特雷经过了暗之力,在遗迹中,提特雷经过了暗之力,维格等人为了继续净化思念而寻找其他圣兽的下落,前往它比太夕。

日来到于地方// 原業者屋掌機的 本道具是等的医家中。有益人族的人对策获得情 报告前在人族和什人的族长家与族长对调整之政 調查旗領可以获得人族和佛人的旅长家与族长对调整之政 到金旗領可以获得人族和佛人的旅

国高齐省風后資金()口的幹化 之后在遊兵政策 的民家中与实花的文弦对诸波生則情 崇得泉水 的情报之后前往东南方的《 道原の泉』在《 温服の泉順序选择"希望 資气 真实 之后就会出现古代途迹

图在遗迹中宣誓利用完整。 的能力发出募集 连接追踪或者打开开关。 遗宫的6045录着《 禁身是÷他非常强力的意义。 事先最好准备好大 量面复数。它的斩击或力非常高,如果我方有人 具伤亡的话必须立即回复。 战斗胜利用。 要得最强奥文"长或重量闪"的均得模

■ **国方**達達后了阿次與獨之前和圣善战斗过的地方 何查可以得到强力武具。 圖面的其他圣善也一样。

|込り之物||行門以| ししこ 、とり入り 分类的。但是在一个一个一个一个

位于湿原南方的皮皮斯塔是一个兽人之村。 在酋长的家门前,众人发现了被五花大绑的鲶 克。问过药长后才知道啥克是因为被怀疑破坏圣 坛而被抓的。询问过给克后,他表示自己是在圣 坛进行调查。因为据说那里沉睡着圣鸟。为了解 救哈克并找到圣兽、必须先让圣鸟复活。"将点燃 的红色生命之珠献给圣坛的时候。圣鸟就会飞 翔。"在村民们的提示下,众人点燃了圣鸟地画上 相应位置的圣火,高耸的巨塔随即从地底升起。 爲立在荒野之上。

在焰之塔中,玛奥恢复了记忆,并得知了自 己的真实身分——由圣兽们生下的特别存在。在 思念净化的同时,玛奥从自己的母亲、圣兽フェ ニア外得到了炎之力。维格等人的下一个目标是 芸海中的告塔。

開南子学学学を中全是著人们開北 首长家郭发生剧情源之后进入首长家与首长对 增加注入归的民家处计与看专对调制之后再与验 克对话。

- <u>国在村中与村民对话打听情报点来食材里与主从</u> 对话选择"世周锁"[为了收集的活还可以去鸵鸟处 调查鸵鸟得到"鸵鸟蚕")。调查食材理前的食材。 得到"アカトゲサポテン
- ■与酋长对话选择"圣念多鸟老童海参会多"和"恋 **ルトグサボテモニ 之后和ハック対话就可以释放**

- 他。在酋长家里面的圣坛前与参考少对话 往茎火台。
- 圖在臺島地畫上的臺 火台群落中。点端乌中央。在 超斯上州。右超斯上方的圣火就会出现新迷宫"鬼 の権力
- ■读造言的解谜成分 此上一个要高品质才要发动能 力点火息是斯让火焰到达出四才可以打开道路前 進。注意第二个谜匿 要先点火再至下地上的机关改 变红色箭头的方向。 第三个能需要用能力去灭火 调查石碑后里示的)美色小火烧代表可以用火来地 灭者如果惋惜的话会 初左上方的体力槽走不过如果 调查石碑就可以開复,体力急集团中能重要等庫物和 中央的发光体接近时 发射火焰使它们结合在主爆。 ■見到圣藝才享等者 版不必发生战斗 ■ 計畫等標果 强血文 "好" "这一次" 计五条板



它们全部发射于次用它 的统会损失 植建物型

一付しているすか。またいではなり、いずれませんの、ことの一方でいる

的事事

为了打听古之塔的消息,维格等人回到ビビ スタ。与此同时、阿卡蒂女王也被海浪冲到了ラ ジルダ的岸边井苏醒了过来。回到ラジルダー发 现这里的居民正在追赶调查赔之力的赔赔。在不 フォン圣殿敷下院点、同型街上、发现这里两个 种族间的矛盾已经激化。王国的将军米尔豪斯特 (ミルハウスト)帯着军队镇压了暴乱。维格从哈 克处得知、在キョグエン可能会有古塔的情报。

前年不过沙对话。这是再度前往李振为为兴业教教 生发生剧情。

四种当时的对一大型一大型大型用作是一个一大型

在キョグエン、众人从冒险家弗朗兹处得知 窗豪王金(ウン・ギン)可能知道相关的消息。一 番周折之后,王金虽然愿意给出情报,但条件是 维格等人帮他担任拍卖会的警卫,另外。克莱尔 也被要求去招待客人。谁知克莱尔被监禁了起 来,而关在她旁边房间中的,竟是女王阿卡蒂。 在互相不知道身分的情况下,两人隔着墙壁相互 鼓励。拍卖会场遭到了盗贼的袭击,克莱尔被掳 走。在不远处的小屋中,众人终于找到了克莱 尔、王金的仆人也将占塔的情报告诉给了维格。



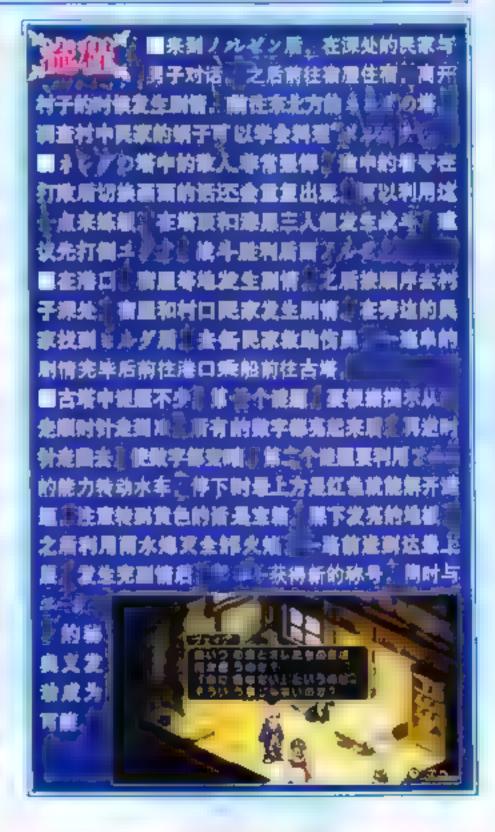
28 南西南亚金石市

CONTRACTOR ACTED AS TO

在ノルゼン、维格等人打听到了也许オレ ゲの塔就是他们要找的古塔。在塔中、维格等 人被神秘之声所引导。战胜了挡路的番人来到 塔顶、维格才发现自己中了圈置。在塔顶等候 众人的并不是圣兽,而是醉雷。而维格等人要 面对的敌人、则是被萨雷催眠后的漆黑三人 组……在战胜了三人组后、维格看到了远方真 正的古塔。

为了前往古塔,众人在7~4~1技船。 只,不过此时港口已经关闭无法出船。在焦急的时刻,众人见到了军方邀请到这里来治疗伤者的秋妮娅医生和她的弟子来要,他们愿意帮忙寻找船只。镇上遭到了魔物的袭击,小镇顿仍变得像一座野战医院。尽管阿妮由于父亲的死而憎恨第人,但面临这样的时刻,她还是尽起责任了,救助了鲁人族的士兵,毕竟"生命是没有颜色之分的"。与此同时,秋妮娅也为大家找到了船,出航前往古塔吧。

在古塔中等待众人的是圣兽ウォンティガ。父亲被杀事件的真相浮现在阿妮的眼前, 她所尊敬的父亲其实是个企图杀死国王的罪人,而尤金为了袒护他而背上了无辜的罪名。 在历经考验后,阿妮彻底消除了种族偏见,得到了风之力。此时圣兽ウォンティガ告诉维格,让他抓紧时间,否则会失去最重要的人。



東が評別之間(ヘルサーク目)

根据圣兽的提示、维格等人来到了ベルサス港。ベルサス是一个人族歧视兽人的地方、而女王阿卡蒂也被卖到了这里。成为了之前选走的少女苏希的仆人。为了化解种族间的矛

盾,阿卡蒂找当地的权利者、也就是苏希的父亲斯卡拉贝(スカラベ)交涉,却反而激怒了他,斯卡拉贝决定在村中处决阿卡蒂。处刑之日,阿卡蒂在斯头台前发表的一席演讲深深感染了在场的

每一个人,而维格也在此时发现,眼前的"阿卡 蒂"才是真正的克莱尔。维格敦下了克莱尔后,假 克莱尔、也就是阿卡蒂却离开了。根据圣兽的提 示, 众人决定前往下一个目的地バビログラード。

来到苍之圣殿的地下遗迹。这次接受考验的人 是维格。在经过二项试练后、维格获得了水之力。



M重生传说)剧情上的亮点并不多,断头台前的激情演讲是为 數不多的让人能够回味的桥段。

■乗坐定網船前往ペルサス港(選来 的时候和港口的妇人对话将黑石交 · 抽可以接得世具》 [推步来到 德斯·奈东之后 在街上建生副情景 前往深处污染的家思证 直转到女王与方》操作女王篡往贫民意用与示法 二对话。

| 自当维格视点后|| 宝棚屋休息 **《三之后首往**系法》《唐郡前》最后》 就会发生时情心被下去是实现。多婚自己必必不 義。然后前往パピログラード。

《在苍之圣殿》途中的水淹要被□利用维格的能 与圣兽 5 本 才 4 1 1 2 2 全战 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 **是型奥义的习得被是线斗胜利后可以收服**至 以原献可以操纵它在世界各地飞

明が行かを用り入しなせて自った رايدار اوليال المرايا ^{و دو}لا يوال

从弗朗兹外得知,他曾经见过使用与希尔姆 相似塔罗牌的人。此人在莫库拉德(モクラド)村 中。在奠库拉德、维格等人找到了占卜师奈拉(ナ イラ), 她正是希尔妲的母亲, 但奈拉却不肯接受 希尔坦。正当维格准备和奈拉理论时,托玛出现 并向众人袭来。为了保护希尔姆、奈拉献出了生 命。秦拉在死前已经预知到了这一幕的发生,在 她留下的癌上,希尔姆深切感受到了双亲给自己 的爱,放声痛哭。以奈拉留下的透物紫水晶为线 索,维格等人前往下一个目的地。

这次接受试练的人是希尔坦。希尔坦放弃了 成为完全人族的诱惑。认为父母赐予自己的凝血 身体是一种骄傲。在坦然接受了自己的身分后, 希尔妲获得了光之力。

他斗散利斯黄往三水等 环状男石遺迹

圖在考慮非常常是職種認利用與非多的實之能力管 中蒙球来解議 主要免者等心学的幻影发生域 4. "能利之后主义主要得最强奥义的写得权"

the letter file on the way of the same of the same with

就剩最后一只圣兽了。在四处打听情报之 后,维格终于得知幻兽所在的幻之岛其实就在 现在的サニイタウン。而另一方面、逃走的阿 卡蒂回到了王城,却发现自己的亲信洁露色 (ジルバ)正在煽动兽人对人族的憎恶之情。通 过转移点来到ランドグリーズ 圣殿、尤金通过 试练获得了新的力量。至此,所有圣兽之力全 部收集完毕。

圣兽们净化了"思念"。但情况不但没有好 转、种族间的争端反而要本加厉子。圣兽シャ オルーン表示虽然思念被浄化了。但人们的憎 恶之情却变得更深了。人们心中已经产生了负 感情,并且这种感情已经笼罩了全世界,维格 等人必须马上去制止争端的进一步扩大。

· 《与子》所谓《北唐在屋頂的祭坛发生》 情,視点回到維持一方。

■在メルセン連具服飾与 ララマン対话、然后前往ベルチ 来到水ルテス斯派与デラリ対抗軟得等主暗引起維熱 的往《礼景》。东南海上的楚清(有箭头提示)》,调查之后得 謝"海難の宝箱"。同伴们获得新的專号》

■回動マウロ先』得到"古い地間"」 調査開中現在テニ |年少ウシ的位置后发生副情報前往多級領方の深



■ 来 邁 孝 毛 透 え ヴ 利用传送点来到 皇子等表表而其時 **浆典量量典浆** 的习得权。

11) 11xx 6 1 to 11 m harry frame in 12 to 12 to 12 we war on a

ビビスタ虽然是个兽人村、但这里却开始 实行同种族的等级制度。由于村中两个孩子失 - 棕而成为导火线,同族间的争端一触即发。尽

到孩子』之后回首长家发生剧情 **非民意中与各人男子对话**发生 ■前往*科里和亚美国新港畫*在港口与多多对话是之 管维格等人找到了孩子,但大人们的纷争却没有 平息。因为容姿上的差別而被禁止和朋友トッポ 交往的少女レイ、甚至想要割下自己的翅膀。看 到这里,大人们终于开始反省了,而"种族"这个 词,也在维格心中有了更重的分型。

来到アニカマル、发现这里属于少数派的人 族已经被兽人赶出了村 子、只能在成为怪物巢穴 的绿州生活。在绿州救 下被魔物袭击的人族后, 維格等人回到アニカマル、却发现村子也遭到了 魔物的袭击,维格和救下的人族们解救了遭到袭 击的兽人们。经过这次 考验,两个种族终于又成 为了好邻居。

在パピログラード、人族占据了山頂、而磐人 则被赶到了港口,小镇被一分为二。通过登山道 来到山顶,维格等人发现遇到鲁人袭击的祭司。 祭司选进了神殿、而鲁人族也追了进去。在神殿 中,他们同时遭到了魔物的袭击。协力打败魔物 后他们发现,只有恢复原本的共存关系才能有效 抵御外敌人侵。

在维格等人四处化解争端的时候,阿卡蒂也在 继续着孤单的旅途。为了阻止由自己5起的争端, 她付出了努力来弥补, 也获得了一些成效。而在这 过程中,她也发现了一些更重要的东西

-11 // - - - 1到 日かり付き名か

在ミナール、种族争端还在继续。在听说阿卡 帶也在这里后,维格四处寻找阿卡蒂,想要帮克莱 尔换回原本的身体。怎么也找不到阿卡蒂的维格到 了崩溃的边缘,克莱尔认为这一切都是自己造成 的。黯然离去。只身前去寻找克莱尔的维格在与米 尔豪斯特交锋中败下阵来, 阿卡蒂表示自己已经无 法使用月之能力,因此没有办法让两人换回身体。 提特雷用拳头打醒了几乎已经绝望的维格,夕阳 F. 维格重新振作了起来。

维格等人回到了斯尔兹、在众人的努力下。村 子恢复了往日的祥和。集会所中村民们的聚会让维格 消除了迷惘,让他明白了什么才是真正重要的东西。

戸与る 水座の海下进行単値 ■歳斗之版在《犬号ル的宿屋中国来、馬开的財策 发生制情』之后与女主、一起国际一次初 ■画劇スセルズ語を与りを守的父母对话と表示が **ラ対话后再回グレア家中。当村民们対策』之后** 前往集会所发生剧情。『写家《受对话斯》在出口 处与クレア的父母对话。

abilety was store as no hope I - to the top

飞到ラジルダ上空时,这里发生了剧烈地 震,ラジルダ沉入海底。为了寻找大灾难的原 因、維格等人再次前往ランドグリーズ。

在ランドグリーズ、圣兽告诉众人、人们心

中产生的负感情正是异变发生的原因。"思念"虽 然被净化了,但潜藏在人们心中的憎恨与对立感 却被表面化了, 如果负感情继续高涨, 那么就会 引起更恐怖的灾难。而阻止这一切的办法只有一

个,那就是再度令圣兽王ゲオルギアス复活。虽 然之前圣兽 主表示要消灭人族,但现在大家只有 碰碰运气,先复活它再劝说它改变想法吧。

为了寻找圣兽王的遗骸,众人前往兽王山遗 迹。在入口、维格等人与四星进行了死斗。战斗 胜利后, 瓦鲁特和米咖萨在尤金和希尔姆的劝说 下开始了新的生活,而萨雷和托玛则直到最后仍 执迷不悟。

来到兽王山中的王家圣所,维格等人挺过道 道維关来到了最上层。此时米尔豪斯特又出现在 维格面前,不过这灰维格并没有败给他。在大家 的劝说下,米尔豪斯特站到了维格的一边。在王 家圣所深处等待着维格等人的,是阿卡蒂的侍从 洁露色,而从暗杀拉德拉斯王开始的一连串事件 都是由她在常后导演的。在解决了洁露色后,众 人复活了圣兽王。正当他们准备说服圣兽王时人 人们的负感情达到了顶点、破灭之物 尤利斯() リス)诞生、就连圣兽王也被尤利斯轻易打倒。在 兽 H山上空,出现了黑色旋涡、即尤利斯领域。

基金金建均以之高量卡亚岛 国。斯雷的几个谜题 与之前迷宫中的大同小异 要分別用到两件们的 能力 测波现存金点质能准是 维格特克斯涅茨系的 的单端用烟罩是单套皮形的 職情过后前往是終進言或意思の領域。

化119月中(センノル)

维格等人冲破重重喧剧来到尤利斯领域深 处。正当他们要被负感情所侵袭时、温暖的光芒 包围了他们。这是来自世界各地人们心中的力 量。在强大的心之力的支援下,维格等人终于战 胜了尤利斯。

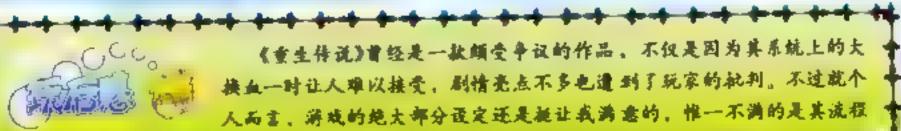
维格等人准备联合圣鲁之力将尤利斯完全消 灭,但由于受伤的圣鲁王还没有完全恢复,所以 众人的努力并未奏效。拯救世界的强烈愿望使阿 卡蒂体内的月之能力苏醒,克莱尔和阿卡蒂的身 体终于换了回来。利用用之能力,阿卡蒂得到了 至曾王的力量、拼死消灭了尤利斯。通过这次战 斗, 圣兽们认为人们完全有能力来运作这个世 界。放心地将世界交给了人们。

耗尽了全部力量的阿卡蒂把自己的心声告 诉来尔泰斯特后,在他的怀中永远地闭上了服尽 路。尤利斯的威胁消失了。危机也已成为过去。 但人们的纷争却还在持续……为了改变这种情 况,为了让世界得到重生,维格等人的旅途显然 还没有倒结束的时候。数年后 结束了使命的 维格等人,终于踏上了属于自己的道路。

接頭提示使用不問問件的能力来改变火爐顏色三油 板来前进是在第三周里表家需要找到三处自己的灯 影響波斗監別后即可經總前進票期間是盧元青有作 从点面可以在这里整备会还能算五层要利用。如塞约 宝玉"和"力の宝玉"非解开世里" 剛达第六层后建筑 前进就是最終BOSS設了。

球来, 注意不要让 主攻エリス本体





《重生传说》曾经是一款额受争议的作品,不仅是因为其系统上的大 接血一时让人难以接受,剧情亮点不多也遭到了玩家的批判。不过就个 人而言、游戏的绝大部分设定还是挺让我满意的。惟一不满的是其流程

中有太多需要四处奔走触发耐情的地方、大大影响了流程推进的流畅程度。PSP版《重生传说》 移植度非常高、赖莫的画面保持了PS2版的高水平、牛技场、新或具等新要素的加入使原本已 经非常耐玩的本作在内容上变得更为饱消充实。





当此综合发售表

相信与大家介到这样《常机王SP》时,都已经完妥在《怪物借人 携眷版 2ml G》的世界中展开新的狩猎生名了吧。如果你不换长ACT或者对此类所或不鸣冒、那也不用担 心没存成可玩 4月2日发售的《星之海洋》 二次进化》将会是近期 RPG 玩家的最好选择。针对 PSP 版《星海》中出现的人物在地图上行走过慢等问题。《军海2》中进行了调整、希望游戏在最终的完成。度方面比前作来得更高吧。

Mintendo DS

机动战士高达 00
ALANDE I WITE OF
An Asset U P . On
机力战士サンダム 00
THE 营业道
THE 微业通
THE MACHETINE
ate of the ANY STATE OF CO.
商务力检定 DS
The Addition
ピンネス力検定 DS
増他命× 进化版
VitaminX Evolution
AITMILIAIN CADIGAGO.
A dip .#s.
黄金罗盘
at a street mark at A in other at
ライラの官論 黄金の窓計型
茶攜
LUX-FAIN
COM-LAM
AN WORLD AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN
每天 10 分钟学好绘画 OS
1日10分でえがじょうずにかけるDS
SuperLite2500 闲暇方块解谜
Public Country of Middle No.

每天 10 分钟学好绘画 OS
;日 10 分でえがじょうすにかける DS
SuperLite2500 闲暇方块解谜
SuperLite2500 ちょっとアイマのコルバイル
好孩子的无人岛生活
とったどー! よねこの无人島生活
从外表觉醒 成人穿著锻炼
见た目からよみがえる 大人の着こなしトレーニング
名侦探柯南 消失的博士和狭确之塔
名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔

河台音乐教家监修 咬屁屁虫的音乐课 05	
カワイ音乐教室監修 おしりかじり虫のリズムし	ァッスン DS
学研M 文庫 无所不知正户名人	
学研M文庫 presents ものしり江戸名人	
麻雀指導DS	
譲省ナビ DS	

我们是化石挖掘者	
はノ・はカセキホリダー	
SBI 集团监修 开始吧! 资产运用 DS	
SBI ゲルーブ監修 はじめよう) 資产运用 OS	
三分钟热度者专用 脱离肥胖锻炼	
綾けられない大人のためのメタボ脱出トレー	ニング

现子麻将) 老干放浪记
アッコでボン! イカサマ放浪记
茶犬的房间 DS3
お茶犬の部屋 OS3
亲子同乐 DS 绘本 粗心无尾帳
兼子で遊べるDS 絵本 うっかりベネロベ
That is QT
That s QT

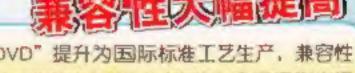
NBGI	ACT	4800 日元
Jorudan	AVG	3800 日元
EA	ETC	3800 日元
Q3 Publisher	AVG	4800 日元
SEGA	ACT	4800 日元
MMV	AVG	4800 百元
Agetaume	ETC	4600 日元
Success	TAB	2500 日元
MBGI	AVG	4800 日元
Success	ETC	3800 日元
NBG ¹	AVG	4800 日元
SEGA	MUG	4800 日元
SEGA Global A Entertainment	MUG	4800 日元 3800 日元
Global A Entertainment	ETC	3800 日元
Global A Entertainment	ETC	3800 日元
Global A Entertainment E Communications	ETC TAB	3800 日元 4800 白元
Global A Entertainment E Communications Hintendo	TAB RPG	3800 日元 4800 日元 4800 日元
Global A Entertainment E Communications Mintendo Broad Merda	TAB RPG SLG	3800 日元 4800 日元 4800 日元 3800 日元
Global A Entertainment E Communications Mintendo Broad Merda	TAB RPG SLG	3800 日元 4800 日元 4800 日元 3800 日元
Global A Entertainment Global	ETC TAB RPG SLG ETC	3800 日元 4800 日元 3800 日元 3800 日元
Global A Entertainment Global	TAB RPG SLG ETC	3800 日元 4800 日元 3800 日元 3800 日元 4800 日元

召喚之在	Banpresto	S - RPG	4800 日元
サモンナイト			
侦探神宫寺三郎 永不消失的心	Are System Works	AVG	3800 日元
探侦神宮寺三郎 OS きえないこころ			
回忆之日 2	SNK Playmore	AVG	4800 日元
Days of Memories 2			
火影忍者 疾风传 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800 日元
ナルト NARUTO 疾风传 忍列传 II			
太敬之达人 DS 7岛大雷险	NBG	MUG	4800 百元
めっちゃ) 太鼓の达人 DS 7つの島の大雷輸			
梦猫 DS	SEGA	SLG	4800 日元
梦ねこDS			
2001.0			
高达纹章	NBGI	SLG	4800 日元
エンプレム オブ ガンダム	B 15 0		
光辉圣约2 重志	MMV	S · RPG	4900 FI =
ルミナスアーク2 ウィル	Telepi v	2 1100	4800 日元
3000 E 4	N 78 T		
前线任务 2089 疯狂边界	Square Enix	S · RPG	4800 日元
プロントミッション 2089 ボーダー オブ マッドネス	and and	5 - 11. G	-000 LJ /L
无限边境 超级机器人大战 GG 传说	Banpresto	RPG	5800 日元
无限のフロンティア スーパーロボット大級 OO サーガ			Page HAR
2000	***		
與者斗思龙 V 天空的新娘	Square Enix	RPG	售价未定
ドラゴンクエストV 天空の花館		7-3	20 01 11100
雷电十一人	Level-5	APG	售价未定
イナズマイレブン			3400-1-1-1

DI C4 - 43 Y	D-AMPHORE		
PlayStation 1	Portab	1eD	e .
AND DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUM	E 1/27/8	A STATE OF THE PARTY.	District Co.
匿物猎人 携帯版 2nd G モンスターハンターボータブル 2nd G	Capcom	ACT	4800 日元
反叛的告告條 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	NBGI	AVG	4800 日元
堅球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	Lucis Arts	ACT	39,99 美元
	第4月2日	Y. L. Line	
夏之海洋 2 二次进化 スターオーシャン 2 セカンドエヴォリエーション	Square En A	RPG	4800 日元
2008 1	M. H. 10 E. Janes Transport		,
改字游戏 10000 问 ナンブレ 10000 问	Success	PUZ	2800 日元
	K4 R 24 B		THE STREET
申秘事件 携帯版 八十神韻的挑战 ミステリート PORTABLE 八十神かおるの挑战。	Views	AVG	5800 日元
実况力量职业棒球 携帯版3 実况パワフルブロ野球 ボータブル3	Konami	SPG	4980 白元
大家的地圏 3 9 んなの地間 3	Zenrin	ETC	5800 日元
産映精災 携帯版 ヴァンテージマスターボータブル	Falcom	S - RPG	4800 日元
	KB J 15 B Common Service	Elegan - Paris	
BLEACH 見魂升温 5 BLEACH ヒート・ザ・ソウル5	SCEJ	FTG	4980 日元
	单5月29日		
気尔哈拉騎士2	MMV	A • RPG	4800 日元
ヴァルハラナイク 2 - アールバス 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	¥8月10日 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	YOM STORY	
超级机器人大战 A 携带版	Banpresto	S - RPG	6300 日元
スープ・ロボット大战 A PORTABLE		ENAVAL Juga sucal	Nove A since he s
异说 最終幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
梦幻之星 携帯版 ファンタシースターボータブル	SEGA	A + RPG	售价朱定

體影內容导视

是升为国际标准工艺生产



道

从本辑开始,"口袋光环miniDVD"提升为国际标准工艺生产,兼容性方面将会有大幅提高,以前读盘有问题的玩家们以后应该不会再遇到麻烦了,希望大家能够顺畅地享受口袋光环所带来的精彩内容。

新作特搜的





本籍为您介绍SCEJ推出的另类解谜游戏《无限回廊》以及NDS平台上大受玩家赞誉的原创STG作品《纳米漂移2》,除此之外还有由国夫君领衔、充满怀旧情怀的《超热曲高校国夫君 躲避球部》,相信大家听到这个名字时脑袋里都会闪现童年时玩"《热曲》系列"的美好回忆吧。

近期掌机游戏全面收录 您打造绚酷的视觉盛宴

近期备受玩家关注的大作不外平于PSP平台上的《重生传说》和NOS上的硬派ACT大作《忍者龙剑传 龙剑》,这两部作品所展现出的高素质都没有让期待它的玩家失望。另外,时隔22年再度出山的"(能之传说)系列"最新作也有着不错的表现。



经采用,稿费大大地有碳!好了,不打扰各位了,请慢慢欣赏挑战视频吧。

刻記加旗火

此次在PSP上登场的《董生传说》是2004年 PS2版同名移植作品,游戏在系统上与系列以往的作品有很大区别。全新的三线战斗和装备改造系统让本作别具风格。这次的PSP版基本忠实再现了原作的全部内容,如果你之前未体验过这部作品,就请跟随我的演示先去大致了解一下吧。



《怪物猎人》系列权威资料集

160页全彩大16开

现已上前

怪物猎人

附赠CD 《怪物猎人 狩猎音乐集》 Monster Hunter

怪物猎人百科全书

收录大量官方原画、世界观分析、怪物生态、 武器与防具图鉴,让你彻底了解猎人世界的方方面面



属于PSP玩家的专门志 打造内容最精彩的PSP流行刊



蓝版 2

光盘收录 SNK经典格斗游戏PSP优化版大放送



本手册随盘附赠不能单独销售

#机王SP口袋酒梅泉志&3D\$□SI√而